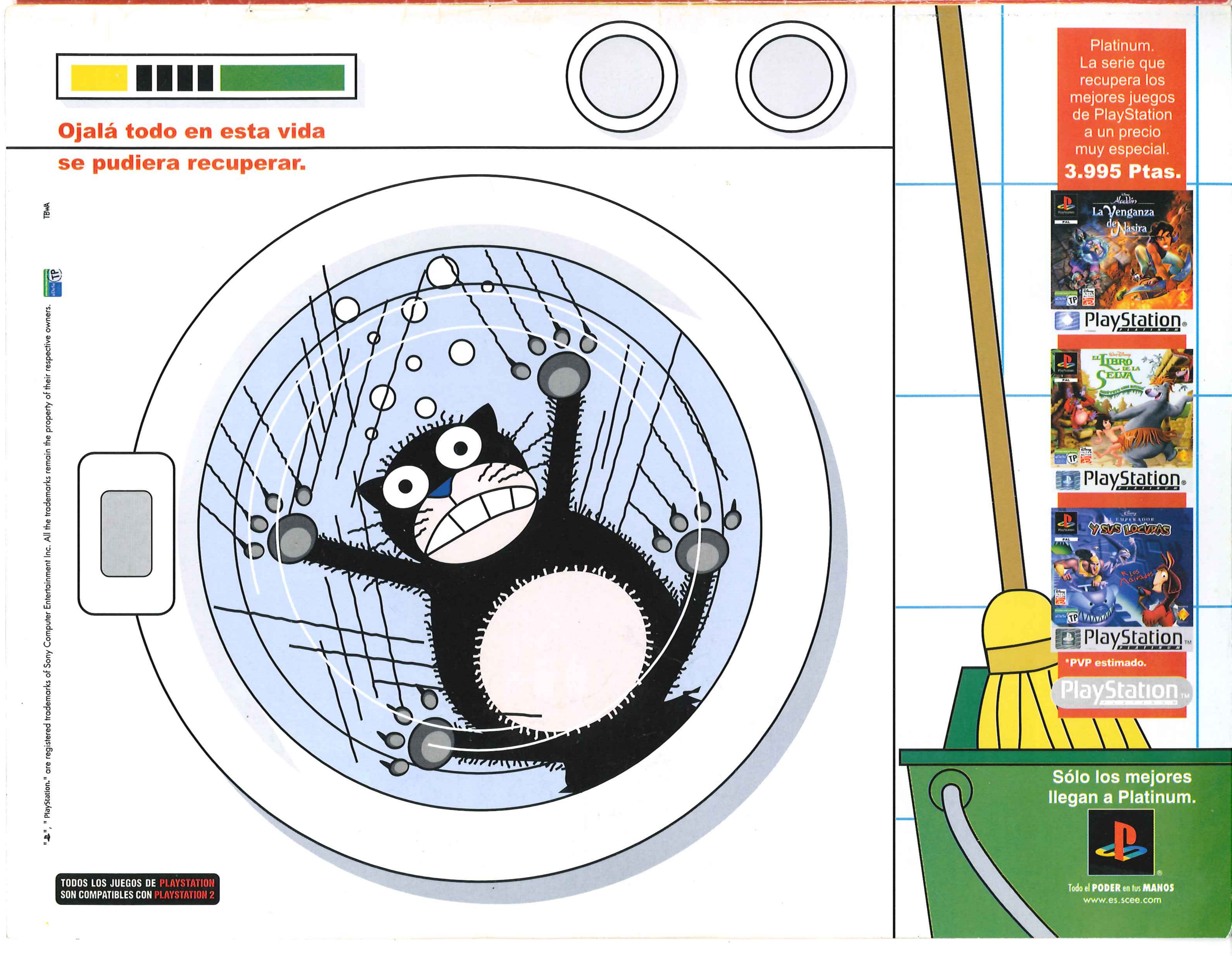


Los mejores juegos para PC y consolas
TOP Games
Revista para jugones 100% independiente
Guia completa de Drunna Morbus Gravis
Jak & Daxter
Aventura, calidad gráfica y buen humor en PS2
Half Life
El título más jugado del mundo, ahora en PS2
Tennis Master
El mejor juego de tenis para PC
The Italian Job
Aventuras psicdélicas en Mini
WRC
¡Carlos, arráncalo por Dios!
Pokèmon Cristal
Completa tu colección
...REGALO POSTER WRC Y JAK & DAXTER
Ediciones Minaya
00008
8 424094 002436
Canarias, Ceuta y Melilla 475pts. / 2,85 €
NUM.8
450 pts.
2,70 €
PORP.CONT
542 ESC.



Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
Platinum.
La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
3.995 Ptas.
La Venganza de Nasira
PlayStation
El Libro de la Selva
PlayStation
El Emperador y sus Locuras
PlayStation
*PVP estimado.
PlayStation
Sólo los mejores llegan a Platinum.
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
"PlayStation." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA



Número 8 . 31 de Diciembre de 2001

Staff
Editor: Alberto Minaya
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
E-mail: topgames@visualdisco.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Carlos "Eicke"Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Javier Maestre, Miguel "Paranoiko" Segovia, Pedro Magaña
Jaime Martín, Fernando Minaya.

Edita: Ediciones Minaya S.L./Atril S.L.

Administración:
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid

Publicidad:
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
Tlf: 91 553 25 24 - Fax: 91 553 25 24

Suscripciones:
Patricia Julvez
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
E-mail: topgames@visualdisco.com
Tf: 91 553 25 24 - Fax: 91 553 25 24
Precio de este ejemplar: PVP 450 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación:
Atril. S.L.
Tlf: 657 50 66 84

Filmación
MegaGomez
Impresión:
Anpal Grafico, S.L.
Tel: 91 500 28 58
Deposito Legal:
M - 19027-01
PRINTED IN SPAIN
Distribución:
Dispaña
General Perón, 27, 7ª planta.
28020 Madrid
Tlf: 91 417 95 30
Transporte:

El nuevo fichaje de TOP Games



▲ Esta es la cara que se le quedó al tio Alberto cuando le dijeron... Alberto... ¡que viene!

Esta vez y sin que sirva de precedente, la redacción de TOP Game le hemos robado esta columna editorial al tio Alberto para anunciar, lo que sin duda es la novedad principal del mundo de las videoconsolas de éste año... Mucho más que la X-box, mucho mejor que la bajada de precio de la PS2, incluso, más interesante que protagonistas como Drunna, Mario Bross e incluso, más intrépido que ninguno de los pokemon, es el nuevo personaje que han diseñado el Tio Alberto y la tia Alicia...

El personaje en cuestión cuyo nombre de guerra es el de Alberto-Game, y que apenas cuenta con unos días, promete ser un jugón de primera con la X-box, la PS2, la Game Advance o la Nintendo.

Por su parte, el equipo de jugones no ha podido evitar analizar al protagonista y nos pasado su resultado.

Top Game ha conse-guido reunir en sí a un importante grupazo de jugones y amiguetes formado por los que la hacemos, los colegas-lectores, el equipo de producción y de impresión, las compañías, los mensajeros... en definitiva...todos los que de una manera u otra participamos de esta emocionante aventura, *nos hemos reunido esta vez para felicitar al Tio Alberto por haber conseguido hacer ya el segundo personaje más majete de los examinados hasta el momento.*

¡¡Felicidades Alberto!!

ANALIZADOR ★ TOP

Categoría	Comentario	Nota
GRAFICOS	La verdad, tiene mejor pinta que su padre...	10
MUSICA Y FX	Buenos pulmones, efectos especiales de impresión, suena muy real	10
CONTROL	Espera a que le cambien los pañales para hacer la gracia	10
INNOVACION	Totalmente nuevo...tras nueve meses de elaboración.	10
JUGABILIDAD	Promete quitarle el puesto a su padre... de momento ya mira a la Play 2	10

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES — ESTÁ POR VER...

LO BUENO Y LO MALO

▲ Espabilado, risueño, deja dormir por las noches, come como un león, promete ser un jugón de primera.

▼ Quiere mucho brazo, espera a que le cambien para hacer la faena, no tardará en quitarle el puesto al Tio Alberto.

PUNTUACIÓN FINAL: 10

Pequeño Alberto-Game



Sumario



Las novedades más interesantes del mundo del videojuego
Os desvelamos las noticias más jugosas sobre el presente y futuro de todos los juegos para todas las plataformas

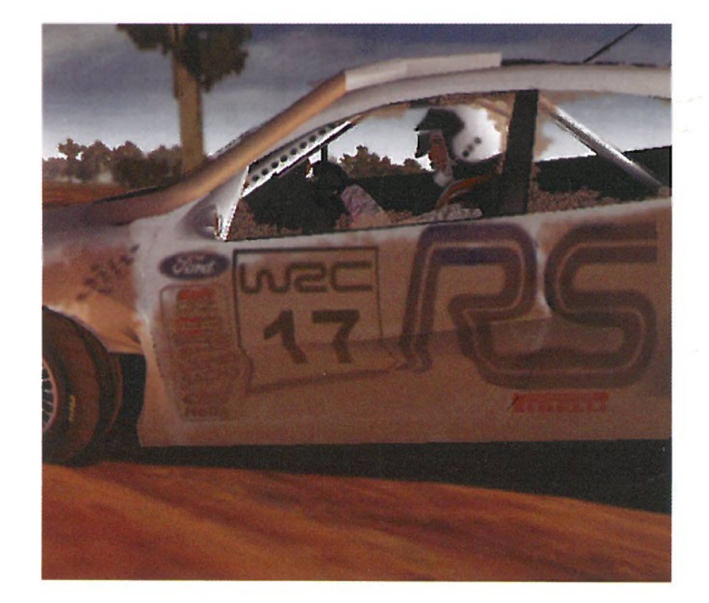




Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. También podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: topgames@visualdisco.com

▶ Los mejores momentos de la noche mas loca.

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.



JUEGA CON UNIDADES REALES

UNIDADES AÉREAS

▌Aviones de ataque terrestre y anticarro, cazas interceptores como el F-16 y cazabombarderos como el F-14 Tomcat o el F-18 Hornet ▌Helicópteros "cazasubmarinos", de transporte de tropas y de combate como el AH-64 Apache ▌Unidades especiales como el C-130 Hércules, el caza "invisible" F-117... incluso satélites espía.

REAL WAR

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

TIERRA ★ MAR ★ AIRE

UNIDADES TERRESTRES

▌Infantería ligera y pesada, artillería tierra-tierra y baterías antiaéreas ▌Unidades de transporte, vehículos de reconocimiento y carros blindados como el M1 Abrams ▌Unidades de operaciones especiales como los SEAL, tropas paracaidistas, submarinistas, comandos y unidades de sabotaje.







UNIDADES NAVALES

▌Destructores, fragatas, cruceros armados con misiles BGM-109 Tomahawk y portaaviones desde los que operan unidades aéreas ▌Submarinos diesel y nucleares armados con torpedos y misiles de crucero ▌Hovercrafts para transporte de armamento pesado y zodiacs para incursiones anfibias.







Todos los extras en www.fxplanet.com











Real War se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informátic

MONITOR

XBOX sale a escena en USA



El amplio catálogo de juegos y la potencia del sistema fascinan a los jugadores norteamericanos

REDMOND - 15 de noviembre de 2001 -

El sistema de videojuegos Xbox hace que todo el continente se tambalee en su salida al mercado en todas las tiendas de Norteamérica. La nueva máquina de Microsoft abre una nueva puerta a las experiencias más explosivas, fascinantes e intensas del planeta.

"Hoy empieza el futuro de los videojuegos y empieza con Xbox", afirma Bill Gates, presidente y jefe de arquitectura de software de Microsoft. "Xbox es una pieza clave en nuestra estrategia para liderar la revolución del entretenimiento digital y llevar el futuro del entretenimiento interactivo a todas las casas. Es un ejemplo de la innovación que está realizando Microsoft. Pero, sobre todo, es que es chulísima."

"Junto con las compañías del sector, hemos creado Xbox para cambiar la idea que tiene la gente de los videojuegos", asegura Robbie Bach, Presidente de Xbox. "El lanzamiento de Xbox hoy es un paso de gigante en esa dirección. En las semanas y meses próximos llegarán nuevos juegos para Xbox, que demostrarán aún más si cabe la potencia de la consola a través de unas cotas de realismo, jugabilidad y entretenimiento sin precedentes."

Los gráficos son importantes, pero es sobre todo una gran experiencia de juego los que fascina a los jugadores. La actual generación de jugadores ve los videojuegos como otra forma más de entretenimiento, al mismo nivel que música, películas y televisión.

"Xbox ha permitido por primera vez que los artistas de Tecmo hayan podido tener una experiencia similar a las de las películas", asegura Tomonobu Itagaki, creador de Dead or Alive 3. "Aunque Dead or Alive 3 es considerado como el videojuego con los mejores gráficos y como el mejor juego de lucha de la historia, la verdad es que con él no

XBOX

llegamos siquiera a acercarnos a las posibilidades de Xbox. Les recomiendo que no se pierdan lo que se avecina."

La increíble gama de juegos que sale con Xbox es la siguiente:

- Halo, un juego de acción épica que tiene como ambiente un universo de ciencia ficción sacado de una película de Hollywood;
- NFL Fever 2002, juego de fútbol americano con licencia oficial que combina una acción frenética con unos gráficos asombrosos con gráficos de calidad de televisión;
- Oddworld: Munch's Oddysee, el juego del que sus creadores aseguran que no habrían podido hacerlo en otro sistema;
- Project:Gotham Racing permite a los jugadores ponerse al volante de Ferraris, Porsches, y BMWs a velocidades de vértigo a través de las calles de Nueva York, Londres, San Francisco y Tokyo; y
- Dead or Alive 3, del que se dice que es el mejor juego de lucha de la historia y que uno de sus creadores intentó desarrollar para otro sistema y acabó reconociendo que sólo Xbox hacía justicia al juego.

Estos juegos son sólo una pequeña parte del catálogo inicial de productos de Xbox. Habrá 19 juegos disponibles para la semana de lanzamiento de la consola y otros 10-15 invadirán las tiendas antes de las vacaciones; además de otros muchos más que ya están siendo desarrollados por algunos de las mejores empresas del sector, como Electronic Arts, Sega, Namco, Activision y Konami.

Xbox Online: el futuro de los videojuegos

En los próximos meses, los jugadores de Xbox podrán acceder a todo un parque temático en línea, lleno de atracciones fuera de toda imaginación. El disco duro y el puerto Ethernet incorporados, con conectividad para banda ancha, servirán para convertir las salas de estar de todo el planeta en un enorme campo de juegos. Las posibilidades de red de Xbox permitirán que los jugadores descubran nuevos niveles, nuevos personajes y nuevos juegos desde la comodidad de su sillón.







Llega a EE.UU. Nintendo GAMECUBE

El mes pasado os anunciábamos el lanzamiento de la nueva consola de Nintendo en Japón. Este mes pasado, concretamente el 18 de noviembre, Nintendo of America puso a la venta 700.000 consolas Nintendo GameCube en USA, a un PVP estimado de $199.95 (menos de 40 mil pelas) y con una oferta de 20 títulos que se lanzarán antes del periodo navideño. Nintendo of America tiene previsto vender 1.1 millones de unidades hasta el 23 de diciembre, por lo que se espera que esta consola se agote antes de esa fecha en algunos puntos de venta.

"Nintendo es la única compañía en el mundo que fabrica consolas dedicadas exclusivamente a crear entretenimiento," comenta Peter Main, vicepresidente ejecutivo de ventas y marketing de Nintendo of America. "Y debido a que Nintendo GameCube no pretende duplicar el equipamiento de reproductores de DVD o CD ni el ordenador que los usuarios ya tienen en sus casas, no ha tenido que comprometer la calidad de sus juegos ni el precio de la consola".

Entre los casi 20 títulos que estarán disponibles antes de las fiestas navideñas, hay cuatro que son únicos y exclusivos de Nintendo: Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Super Smash Bros, Melee y Pikmin, que tendrán un PVP recomendado de $49.95 (unas 9000 pelas)

Estos títulos sumarán sus fuerzas con una amplia gama de juegos de third parties, provenientes de los mejores desarrolladores, que pondrán a los usuarios sobre una tabla de snowboard, al mando de un caza X-Wing de Star Wars, pilotando motos o protagonizando partidos de la NFL, NHL y MLB frente a miles de espectadores.

El legendario desarrollador de juegos, Shigeru Miyamoto, padre de algunas de las joyas de Nintendo como Luigi's Mansion, Pikmin o Mario, dirigió el diseño del revolucionario nuevo mando de control de Nintendo GameCube.

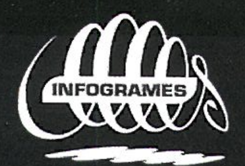
"Por supuesto, lo que veréis con Nintendo GameCube serán imágenes impresionantes", comenta Miyamoto. "Pero esto será solo una parte de vuestra conexión con el juego, porque nuestra forma de entretenimiento es activa y no pasiva. Son tus propias manos las que dirigen los movimientos en la pantalla, y pensamos que el Mando de Control de Nintendo GameCube te permite participar mucho más activamente que nunca en la experiencia del juego".

Nintendo GameCube mide solo 11cm x 15cm x 16cm, y se presentará en color morado y negro. También estarán disponibles Mandos de Control (PVP recomendado $34.95, unas 6 mil y pico pts.) en morado, negro, naranja y morado transparente; la Tarjeta de Memoria 59 (PVP recomendado $14.95, unas 3000 pts); y las Guías de Juego Oficiales con todos los secretos sobre cada juego ($14.99). Todos los juegos están programados sobre discos ópticos de 1.5GB, y el hardware se ha diseñado para conectarse a los futuros Modems de 56K y Banda Ancha.

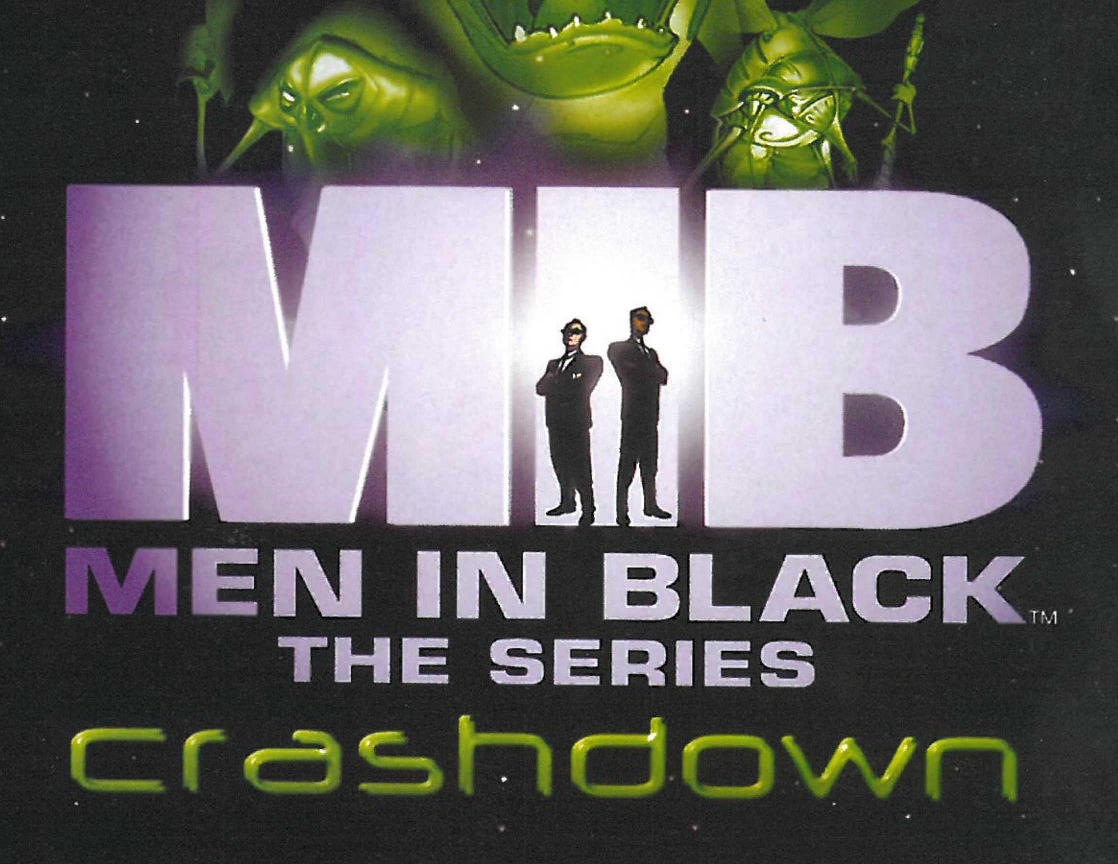
Además están en desarrollo nuevos juegos que permitirán la conexión entre Nintendo GameCube y la consola portátil de Nintendo, Game Boy Advance.









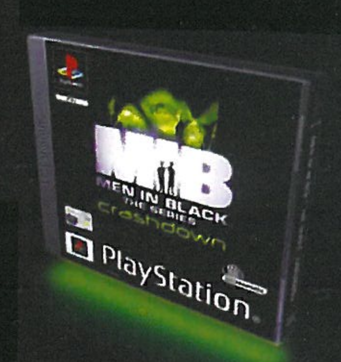


**PROTEGIENDO A LA TIERRA
DE LA ESCORIA
DEL UNIVERSO**









NUEVOS JUEGOS DE VIVENDI UNIVERSAL PARA ESTAS NAVIDADES

La compañía Vivendi Universal presenta una amplia gama de lanzamientos para estas fiestas navideñas, entre los que se encuentran, para PS2, el nuevo Crash Bandicoot (por fin), el Regreso de la Momia, Half Life (del que tenéis el examen en este mismo número) un Spyro para GBA y Empire Earth y Alien VS Predator 2, con el que además se celebra un torneo en Confederación, del que os tendremos informados. Además hay que mencionar un jugoso pack de Blizzard, compuesto por Diablo 1, Starcraft+Broodwar y Warcraft II Battlenet Edition.

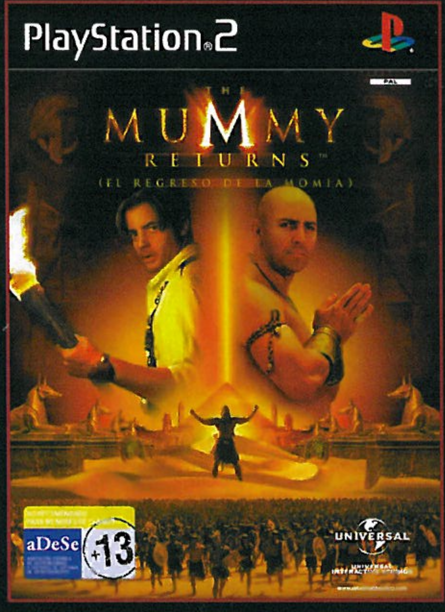
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX



El Dr. Neo Cortex planea desatar la energía destructiva de los elementos sobre el planeta Tierra. Entre Crash y su hermana Coco, tendrán que impedirlo a través de más de 30 niveles repartidos entre una isla volcánica, un pueblo japonés y la selva de África entre otros. En esta ocasión será la primera vez que puedas manejar a Coco libremente, conducir nuevos vehículos y usar multitud de medios de transporte.



EL REGRESO DE LA MOMIA

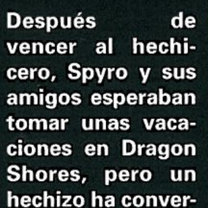


Año 1935. Diez años después de los sucesos acaecidos en La Momia, una banda de cazadores de tesoros descubre los restos del gran sacerdote Imhotep. Trans-portado a Londres, Imhotep es resucitado y una vez más, se embarca en su par-ticular y cruel búsqueda por la inmortalidad.

Podrás jugar como Rick O´Conell o como Imhotep y vivir la aventura en función de cada personaje, explorando gran cantidad de niveles, incluyendo la selva, las ruinas de Hamunaptra, Londres, El Cairo... Multitud de enemigos: momias, no muertos, resucitados...

Gran variedad de armas con distintas cualidades: pistolas, rifles, dinamita, hechizos...

SPYRO: Season of Ice





Después de vencer al hechi-cero, Spyro y sus amigos esperaban tomar unas vaca-ciones en Dragon Shores, pero un hechizo ha conver-tido a Grendoc en un temible enemigo de dos cabezas y este ha capturado a Zoe y las hadas.

Con la ayuda de Hunter y Sparx, Spyro vivirá una nueva aventura para salvar a sus amigos del Reino del Dragón. Más de 30 niveles nuevos. Muévete con Spyro en su tradicional mundo 3D o controla a Sparx en escenarios con perspectiva arriba / abajo. Avanza gracias a las habilidades de Spyro. Podrás desli-zarte, escupir fue-go, lanzar obje-tos y romper bloques de gemas para cumplir con sus obligaciones de héroe. Interactúa con personajes nuevos y clásicos según descubres mundos, solucionas puzzles y vives la aventura.





ALIENS VS PREDATOR 2



Tres tipos de personajes se enfrentan en la lucha por la supervivencia y sólo una de las especies se alzará con la victoria. Las nuevas historias, habilidades y tecnología elevan la intensidad hasta niveles desconocidos para hacer de Aliens vs. Predator 2 una excelente elección para aquellos jugadores que buscan una experiencia de juego única y trepidante.

En el juego hay tres especies mortales:

Los Marines utilizan el entrenamiento, la estrategia y poderosos explosivos para batir a sus enemigos. Los Alien usan la velocidad, el sigilo, sus mandíbulas mortales y sus afiladas garras. Los Predator utilizan lanzas, hojas y explosiones eléctricas para cazar a sus presas. Contaremos con 12 niveles multijugador, mapas de equipos de especies, combate a muerte y diez personajes multijugador diferentes.

Un modo de juego individual realzado que permite a los jugadores afrontar 21 misiones. Equipamientos y habilidades mejoradas para cada una de las especies entre las que se incluyen capacidades físicas para los Alien y los Predator.

El más moderno diseño gráfico con ambientes detallados de Alien

Un avanzado motor que utiliza el sistema LithTech Talon.

El próximo mes analizaremos todos estos juegos...

EL NUEVO COCHE DE COLIN MAC RAE 3

Alucinad con estas imágenes. No son fotos, es como salen los coches en el juego. Con eso queda todo dicho...

El Ford Focus RS World Rally Car para Colin McRae Rally 3 de Codemasters va a convertirse en la máquina de conducción más detallada y realista que jamás se haya creado nunca para un videojuego.

Conscientes de que es uno de los juegos más esperados para el año 2002, el equipo de desarrollo de Colin McRae Rally 3 está implementando un nivel de detalle gráfico que supera al de cualquier otro título de carreras. El juego transmitirá la sensación estremecedora de estar en el circuito - y fuera de ella - gracias al comportamiento realista del Focus WRC.

El Rally es un deporte apasionante y arriesgado y el nivel de detalle con el que se está diseñando el coche acercará a los jugadores a esa experiencia, tal y como explica Rick Nath, Productor Asociado del juego: "Gráficamente, el Ford Focus RS WRC del juego será 16 veces más detallado que el modelo utilizado en Colin McRae Rally 2.0. El número de polígonos utilizados en el modelo del Focus alcanza los 13.000, en comparación con los 800 del juego anterior".

"Trabajar a este nivel supone dar a los jugadores un Focus auténtico para conducir, creando así una experiencia de juego más enriquecedora. Vamos a detallar el interior del coche, el motor y la carrocería. También estamos trabajando en la suspensión y en un sistema de detección de impactos más realista con puertas, paneles, ventanas, etc., totalmente desmontables y deformables."

La exhaustiva recreación del Focus en el juego no se limita solamente a las diferentes partes del vehículo. Tanto McRae como su copiloto Nicky Gritst contarán con animaciones completas y reaccionarán a los movimientos del coche: se ladearán al tomar curvas, se abalanzarán hacia delante al pisar el freno e incluso Nicky se agarrará a las sujeciones ante una colisión inminente. McRae conduce el coche de forma realista, utilizando los pedales y el volante, así como cambiando de marcha y echando el freno de mano.

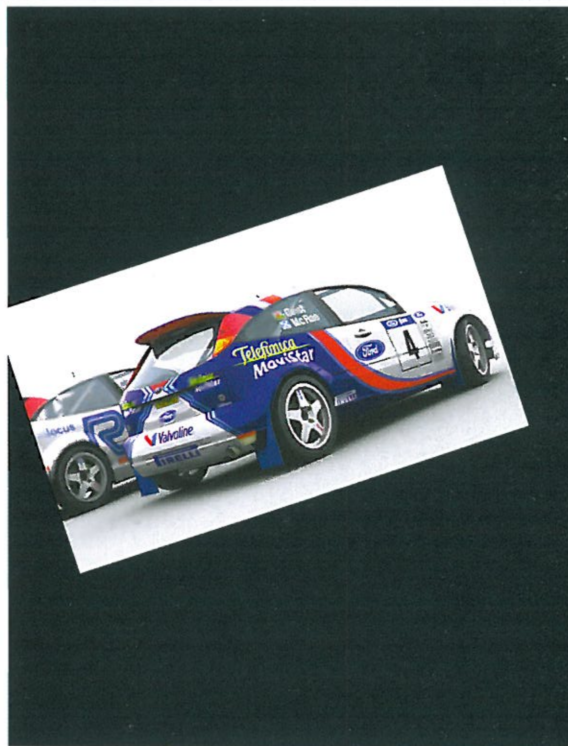
Además de tener un aspecto formidable, Colin McRae Rally 3 conseguirá captar la sensación de formar parte de un equipo profesional de rally gracias a la estrecha colaboración que Codemasters mantiene con Ford Racing. Empleando su amplia experiencia y su pasión por este deporte, Codemasters tiene la posibilidad de trabajar con personal clave del equipo responsable del Ford Focus RS WRC.

El equipo de desarrollo del juego tiene privilegios de acceso exclusivo a todas las pruebas del calendario del Campeonato Mundial de Rally 2001 y a las oficinas centrales de Ford Racing en Cockermouth para obtener toda la información sobre como diseñar un coche capaz de triunfar en un campeonato de rally.

La detallada información que los técnicos automovilísticos están proporcionando está siendo usada para redefinir la física del coche en el juego. Estas mejoras se traducirán en unos controles más precisos, cambios en el comportamiento del coche según la configuración de componentes que hayamos elegido y el efecto del daño provocado por las colisiones tanto en las diferentes partes del coche como en su conducción.

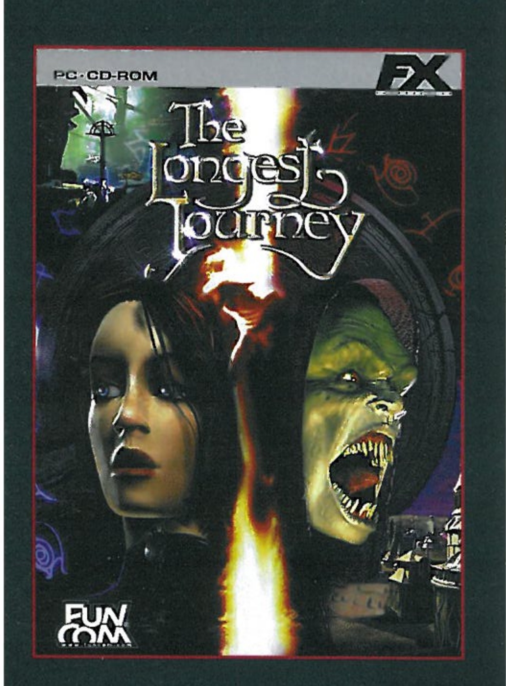
Colin McRae Rally 3 se encuentra actualmente en proceso de desarrollo en los estudios de Codemasters y se prevé su aparición en el tercer cuatrimestre de 2002. Los formatos en los que estará disponible aún están por confirmar. Nosotros nos vamos (nada más terminar esta revista) a Londres con Codemasters, a ver todos los progresos de este y otros títulos que tienen preparados. El mes que viene tendréis un extenso reportaje de lo que hayamos visto allí. Yo que tú no me lo perdería, forastero...

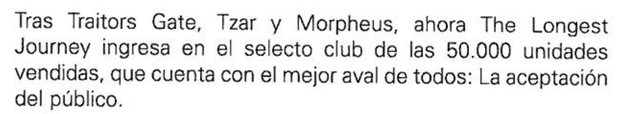






THE LONGEST JOURNEY ROMPE LA BARRERA DE LAS 50.000 UNIDADES Y SE CONVIERTE EN EL CUARTO CD-ROM DE ORO DE FX





Tras Traitors Gate, Tzar y Morpheus, ahora The Longest Journey ingresa en el selecto club de las 50.000 unidades vendidas, que cuenta con el mejor aval de todos: La aceptación del público.

The Longest Journey, aclamado por la crítica nacional e internacional como uno de los 10 juegos de PC que todo usuario debería tener en su colección alcanza el nivel Premium y se convierte de esta forma en su mejor exponente.

FX Premium pone al alcance de todos los usuarios los mejores juegos -avalados por la crítica y el éxito de ventas- presentados en estuche de lujo y a un precio revolucionario: 1.700 pesetas IVA incluido (10,22 Euros)

"TONY HAWK'S PRO SKATER 2" GALARDONADO EN LA EDICIÓN 2001 DE LOS PREMIOS BAFTA

Y seguimos de Premios:

El Pasado Jueves 25 de Octubre de 2001 tuvo lugar la edición 2001 de los premios Bafta, organizados por la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de Televisión, que tuvo lugar en Hotel Grosvenor House de la ciudad de Londres. En la sección de productos interactivos el juego "Tony Hawk's pro Skater 2" para Game Boy Advance de la firma Activision fue distinguido como mejor producción para las consolas portátiles del presente año. Al evento acudieron en representación de la casa Activision Bo Eatwell PR del Reino Unido de la firma, Tim Woodley Senior Brand Manager de la línea O2 y Katy Moxham Brand Manager de la línea O2. Enhorabuena para uno de los mejores juegos que han salido para la portátil de Nintendo.



NUEVO DIRECTOR PARA INFOGRAMES IBERICA

Alberto González Lorca, de 37 años, licenciado por la Universidad Complutense de Madrid en Derecho, con MBA por IESE completado posteriormente en Whar-ton School, se ha incorporado recientemente a Infogrames Ibérica.

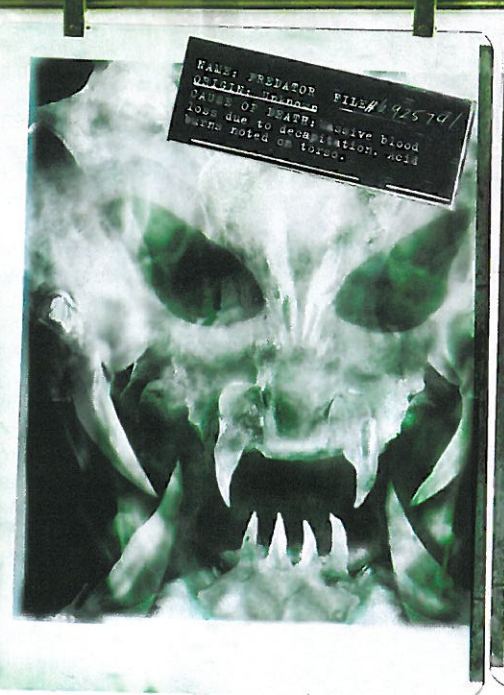
González Lorca ha desarro-llado su experiencia profe-sional en L'OREAL y más tarde en Quaker Ibérica, donde ha dirigido su filial española durante 6 años.

En su nuevo cargo, ocupa la Dirección General de Infogrames Ibérica al frente de la gestión de España y Portugal, cuyas sedes se han fusionado recien-temente para integrarse en un mismo proyecto de desarrollo de ambos mer-cados. Desde esta revista le queremos enviar nuestro apoyo y ánimo al frente de una de las compañías de videojuegos que más apuestan por el mercado español. Suerte, tocayo...

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR™

La evolución del miedo







TOTALMENTE EN CASTELLANO

Entra en el juego más terrorífico y esperado del año.
Juega con 3 rivales mortales: Alien, Predator o Marine.
Cada uno con nuevas armas y habilidades diferenciadas en una historia única contada desde tres perspectivas.
En la lucha por la supervivencia sólo una especie saldrá victoriosa.







PC
CD-ROM
http://www.avp2.sierra.com



TM



http://www.sierra.com



VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 20

Periféricos

Thrustmaster

NUEVO VOLANTE FORCE FEEDBACK GT RACING WHEEL

El nuevo volante Thrustmaster ofrece todas las garantías de este fabricante, importantes novedades en su diseño construcción, efectos completos force feedback y compatibilidad Playstation2 y Gran Turismo3.

Esta nueva versión del Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel ofrece las mismas características que el primer volante: textura de doble goma inyectada, palanca de cambios F1 como las utilizadas por Ferrari y la clásica palanca de cambios en la base.

También incorpora importantes novedades. Nuevos pedales reforzados, para evitar cualquier riesgo de deslizamiento, así como un sistema de anclaje más simple. Está ya disponible a un precio de 22.490 pts.



PACK DE 5 ACCESORIOS PARA GAME BOY ADVANCE

De entre todos los productos disponibles para la portátil de Nintendo, el Pack de 5 accesorios es uno de los más interesantes. En un mismo paquete, y a un precio sin competencia, se entregan los componentes más útiles: bolsa de viaje, batería recargable, adaptador de corriente, cable multijugador y luz flexible.
La exclusiva bolsa de viaje, que puede ser llevaba al hombro o atada en la cintura, sirve para transportar tanto los accesorios, los cartuchos de juego preferido o la propia consola. La batería recargable asegura una gran capacidad de funcionamiento. El adaptador A/C de corriente, en cambio, es perfecto para disfrutar de la consola en aquellos lugares en los que hay un enchufe disponible; además es imprescindible para recargar la batería. El cable enlace para dos jugadores permite el juego de hasta 4 personas si se utilizan dos de estos componentes y su práctico mini-HUB incluido. El último elemento es la luz al que se le ha incorporado un tallo flexible con el que se podrá orientar y enfocar hacia el lugar que más se necesite.
El Pack de 5 accesorios está ya disponible a un precio de 4.990 pts.



HERCULES PRESENTA SU NUEVA LÍNEA XPS DE ALTAVOCES

La nueva gama está formada por tres sistemas de altavoces, un kit 2.0 con satélites planos, un 2.1 formado por dos satélites y un subwoofer, y un excelente kit 5.1 con cinco satélites y un subwoofer fabricado en madera
Acústica y estéticamente, estos nuevos modelos han sido diseñados para cumplir las necesidades más estrictas de los entusiastas al sonido en el PC.
Los nuevos XPS 510, XPS 210 y los XPS 200 permiten a los usuarios potenciar el rendimiento de su equipos con una contundente salida estéreo o con un exclusivo sistema Home Theater 5.1 de 6 canales.

Kit 5.1: XPS 510
Diseñados específicamente para sistemas de sonido lúdico tridimensional, los nuevos XPS 510 representan lo último en dispositivos Home Theater para PC. Su potente subwoofer de madera -20W RMS- proporciona efectos enérgicos y sin distorsión en las frecuencias más bajas, mientras que los cinco satélites independientes permiten que los usuarios se sitúen justo en medio de la acción, tanto en juegos como en la reproducción de DVD.

Kit estéreo + subwoofer: XPS 210
Concebidos teniendo en cuenta las demandas de los más exigentes usuarios, los nuevos XPS 210 son un ejemplo práctico de lo que significa conocer el entorno multimedia desde el punto de vista Hercules. El profundo y potente subwoofer de 30 watios RMS y fabricado en madera, sumerge al usuario en un ambiente sonoro en el que priman las bajas frecuencias. Los satélites, con tweeters y altavoces de medios, aseguran una reproducción natural del resto del espectro sonoro. Incluyen control para los bajos y agudos, volumen principal, y efectos 3D.

Kit estéreo: XPS 200
Diseñados para disfrutar de todas las funciones de un sistema multimedia de altas necesidades, los XPS 200 son unos satélites atractivos, compactos y perfectos para incorporar a cualquier a cualquier sistema PC. Ofrecen 12 Watios reales RMS y una increíble y amplia frecuencia de respuesta.

Precios:
XPS 510 se comercializará en breve a un precio recomendado de 19.990 ptas IVA incluido.
XPS 210 a 10.990 ptas IVA incluido.
XPS 200 a 5.990 ptas IVA incluido.





NUEVO MONITOR LCD TFT DE 15 PULGADAS

Prophetview 720 de Hercules es un monitor de 15 pulgadas que ofrece una amplia zona útil de visualización; equivalente a las 17 pulgadas de los monitores CRT convencionales. Es compatible con todas las tarjetas gráficas y opera a una resolución recomendada de 1024x768 píxeles a 85 Hz de frecuencia de refresco, tanto en juegos como en aplicaciones gráficas estándar. Las amplias posibilidades en los ajustes de brillo y de contraste ofrecen un óptimo confort visual, algo poco habitual hasta la aparición de este dispositivo.
Prophetview 720 se está comercializando a un precio recomendado de 99.900 ptas IVA incluido.

ELECTRONIC ARTS Y THRUSTMASTER ANUNCIAN UN ACUERDO EXCLUSIVO

Electronic Arts y Thrustmaster han desarrollado conjuntamente un pack exclusivo, compuesto por el F1 2001 de PS2 y el Force Feedback GT Racing Wheel licenciado por Ferrari.
Las dos compañías han trabajado juntas para asegurarse que tanto el juego como el volante utilizan en todo su alcance la tecnología Force Feedback disponible actualmente en PlayStation 2.
Force Feedback GT Racing Wheel + F1 2001 para PS2 está ya disponible a un precio de 29.490 pts.



Herederos de Nostromo



Herederos de Nostromo es el nuevo distribuidor en España de Sitecom, una de las compañías líderes en Europa en productos de Comunicaciones y Conectividad.
Los primeros productos distribuidos serán una amplia gama de accesorios USB (cables, HUBs, etc.) y Kit Wireless con todo lo necesario para instalar fácilmente una red entre varios ordenadores sin la necesidad de cables.
Más información en **www.hnostromo.com y www.sitecom.com**

A examen



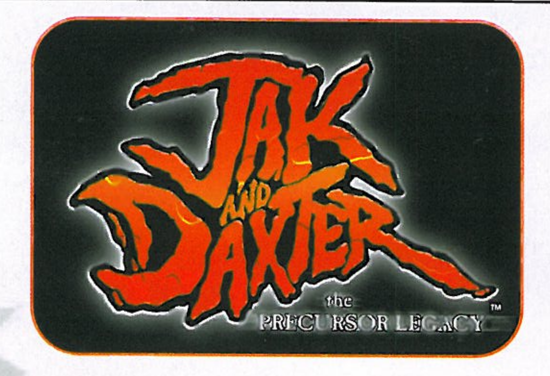
1-jugador

1 x CD

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Naughty Dog

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas

PS2 PlayStation 2



Un juego muy cachondo

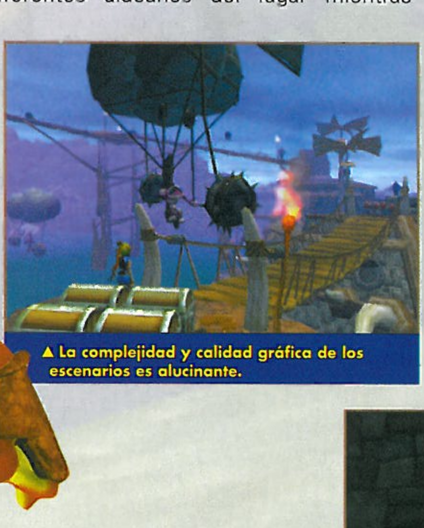
El Jak & Daxter es un juego de los antiguos creadores de Crash Bandicoot en el que se ha buscado una combinación entre el típico juego de plataformas y un juego de aventuras, todo salpicado con un toque de diversión y un original argumento que lo hace mucho más entretenido de lo que en un principio pueda parecer. Junto con todos estos factores, la gente de Naughty Dog ha conservado el buen estilo y control que ha caracterizado siempre a Crash, por ello han conseguido que Jak, el protagonista de esta aventura, tenga una movilidad y una soltura perfecta por el escenario, permitiendo así manejar el personaje fácilmente y de una forma muy dinámica. Otro factor clave en el juego, es su divertido y enrevesado argumento. En Jak & Daxter se puede ver claramente reflejado el carácter de su creador en los personajes, que muestran un tono cómico y divertido, sobre todo en su manera de ser y en los diálogos que hacen el juego más entretenido si cabe y lo aderezan con un tono muy salado que te hará reír más de una vez.

La Historia

Todo comienza cuando un rey despiadado, que posee el poder de controlar la energía negra, intenta hacerse con el mundo de los Duendes o lo que leches sean donde viven Jak y Daxter. Pues bien, el brujo de la aldea, que controla una de las cuatro puertas de energía azul que hay en el mundo, empieza a preocuparse por el poder que está alcanzando este rey. Por ello manda a Jak y a Daxter a inspeccionar un lugar plagado de esa fuerza misteriosa. Para colmo de males, Daxter en un descuido, cae en un pozo de esta cosa y se convierte en el animalito que va siempre con Jak. Una vez de vuelta en la aldea, el mago aconseja a Daxter que vaya a visitar a otro mago que se encuentra muy lejos de allí y que le cure de su mal, ya que es el único que ha estudiado este poder y puede hacerlo. Aquí es donde empieza una aventura cargada de sorpresas y de misiones para cumplir, que te irán mandando los diferentes aldeanos del lugar mientras intentas llegar a la casa del mago que volverá a su estado natural a Daxter.

El Control

Para hacer del juego una aventura mucho más entretenida, los creadores del mismo, han mezclado muy bien, algunos movimientos típicos de Crash Bandicoot con algún que otro movimiento nuevo, que permiten a Jak desenvolverse en todo tipo de terrenos y dificultades. Cada botón tiene una función distinta y lo mejor de todo, es que combinando varios botones, las opciones de control y los movimientos del personaje aumentan una barbaridad. A la hora de jugar podemos realizar diferentes movimientos, tales como golpear, saltar, andar con sigilo o patear objetos. Para ataques normales, podemos dar un simple puñetazo o una patada giratoria, depende para que enemigo vaya dirigida. Pero también podemos combinar un salto con una patada para hacer un efecto helicóptero y planear hasta una larga distancia (más o menos como ocurría con Tails, el personaje de Sonic). También podremos arrasar todo lo que encontremos por el camino haciendo un torbellino (esto está claro que viene de Crash) si combinamos el puñetazo y el botón de agacharse a la vez que corremos. Algo


▲ La complejidad y calidad gráfica de los escenarios es alucinante.



▲ Las obciones de control son enormes, no solo a pie sino también manejando vehículos.


▲ Los efectos del agua rayan en la perfección. Todo se mueve con una suavidad pasmosa.

complicado, pero muy práctico a la hora de combatir. Así hasta un sin fin de combinaciones a tu disposición para acabar con los diferentes enemigos. Para hacerlo mucho más ameno, se han incluido diferentes poderes que Jak puede acumular a base de recoger energías de diferentes colores, roja de fuerza, azul de destreza, etc...

Objetos y demás

A lo largo de la aventura, Jak debe recoger una serie de objetos que le servirán para entrar en nuevas zonas o bien para aumentar su vitalidad. Para ello debemos romper las cajas que vayamos encontrando y acabando con los enemigos que aparezcan, estos nos darán esferas de vitalidad. En el juego hay unos mil huevos de energía que deberás recoger para intercambiarlos por baterías de poder o por otros artilugios que te ofrecerán los aldeanos de la región. Las baterías de poder son las más importantes y la clave del juego, ya que son las que activan las puertas de energía azul que te permitirán teletransportarte a los diferentes lugares del mundo. En cada pantalla hay un número determinado de estos cacharros que te vienen indicados en una lista, donde podrás elegir misión y ver donde se halla cada batería. Una vez recogidas todas las baterías de esa zona, el mago de la aldea te dará acceso a otro lugar del mundo, ya que esas baterías son las que activan las puertas teletransportadoras. Así hasta conseguir las cien que hay en todo el mundo.

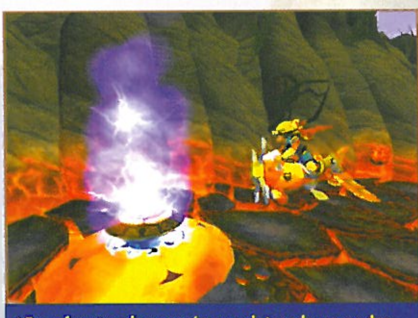
Un entorno muy elaborado

Si alguien se pensaba que este juego iba a ser una copia exacta de Crash, estaba muy equivocado, ya que en este nuevo título se ha incluido el entorno 3D, con lo que Jak y Daxter se pueden mover en todas las direcciones, no como ocurre en otro tipo de plataformas tales como Crash o Klonoa. Aparte de este punto bastante significativo, hay que resaltar el decorado de los escenarios y la perfección con la que están elaborados todos los elementos del mismo, dando lugar así a un mundo en el que los píxels no aparecen por ningún lado y mucho menos el efecto niebla o el efecto de cámara de atravesar las paredes. Los personajes tienen un detalle excepcional y están muy elaborados; tanto es el detalle, que en escenas generadas en tiempo real, bien sea un diálogo o bien en mitad de la partida, podemos apreciar hasta el más mínimo detalle en el rostro de los personajes, sus gestos y demás, algo muy digno de admirar.

Sin duda, una aventura divertida y que no te puede faltar

Han salido bastantes juegos hasta la fecha para PS2, unos mejores y otros peores, pero sin ninguna duda, uno de los que más nos han enganchado ha sido este. Risas aseguradas y diversión a tope es lo que hemos encontrado en este título de los mismos creadores que Crash y que tanto nos ha recordado al marsupial. Jak and Daxter es una obra maestra de jugabilidad, calidad y diversión. Te hemos avisado.

Hightower



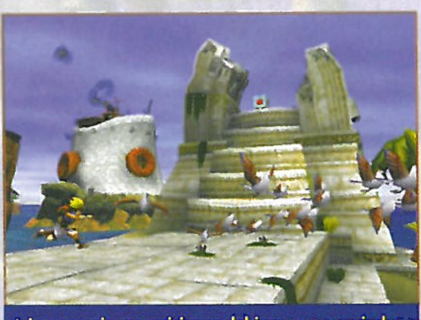
▲Esas fuentes de energía nos dotan de un poder especial para atraer items.



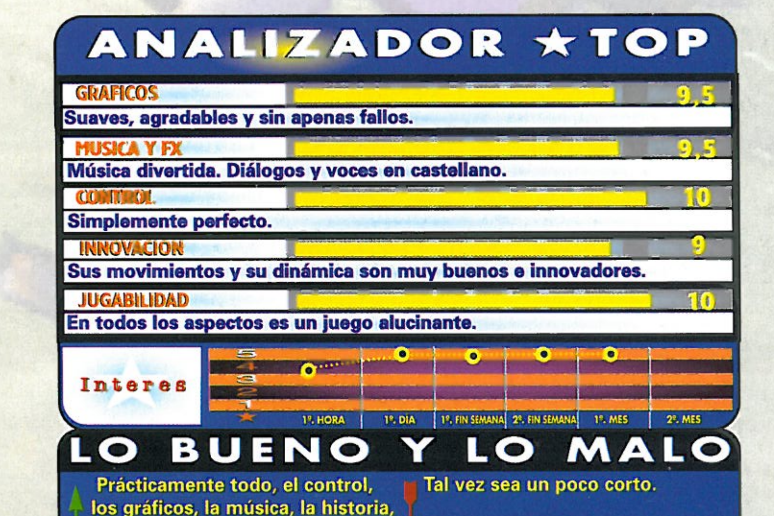
▲ Los enemigos salen a veces de donde menos te lo esperas.



▲ En algunas misiones hay que demostrar que eres todo un Zidane.



▲ Los enemigos y misiones del juego son variados y sobre todo muy originales.



PUNTUACIÓN FINAL: 9,6

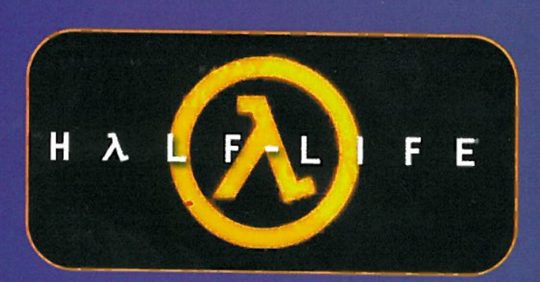
1 jugador

1x

Distribuidor Vivendi Universal
Desarrollador Sierra

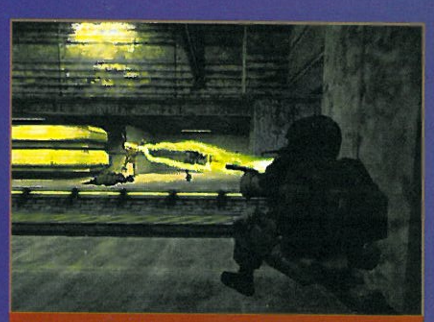
Fecha de salida Disponible
Tipo Shooter 1ª persona

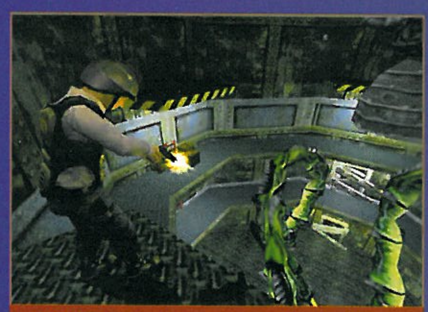
PlayStation 2

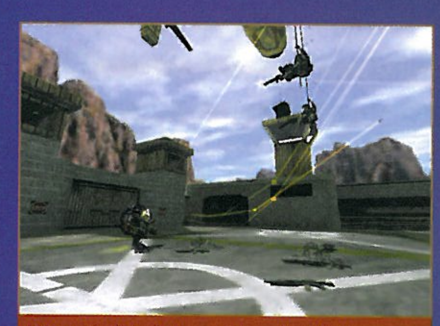


El mejor juego de primera persona, ahora en PS2

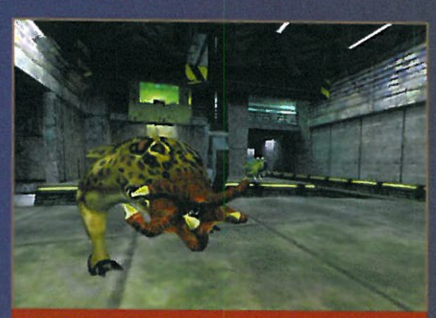
Hace cinco años, allá por 1996, Sierra, una compañía que no había hecho mucho ruido hasta el momento, presentaba, lo que para todo el mundo a primera vista, es un shoot`em up en primera persona como pueda serlo cualquier otro. Pero quién se podría imaginar que después de ese tiempo y año tras año, se haya convertido en el mejor juego de primera persona de la historia, y que aún se sigue jugando tanto en Internet como en cualquier tipo de sala en red. El tiempo no ha pasado por esta increíble joya, que con los años ha avanzado notoriamente con las adaptaciones y con las decenas de versiones y mods, como lo llamamos los jugones, que han salido para este título. ¿Qué os podemos decir que no sepáis de esta maravilla? Todo el mundo habrá jugando a una de las expansiones o modos de juego que puedes descargarte de Internet, que es Counter Strike, que sin duda se ha convertido en el juego más jugado y mejor remunerado hasta el día de hoy. Sierra en su día tenía las ideas muy claras y sabían lo que se hacían, ya que su motor, el motor de Half Life, es uno de los más utilizados para cualquier juego de primera persona que aparezca. Ahora ese motor de juego, llega a nuestra querida PS2, con todas las posibilidades de las últimas actualizaciones de Half Life y con un detalle gráfico muy de admirar por cualquier tipo de usuario, ya sea de consola o de PC. Sierra ha puesto mucho en la nueva versión de PC y ha dado lo mejor de sí, para que todo sea un bombazo al igual que ocurrió hace cinco años. Hay varios puntos o características muy notorias respecto a la versión de PC, la primera de todas, y la que más notará la gente que ha jugado a la versión de PC, es que con el


▲ En la variedad de armas está el gusto. Usa la cabeza para emplear cada una en el momento adecuado.


▲ Este tío se quiere hacer una mariscada a lo grande. Menudo centollo...


▲ Después de toda la movida en los niveles inferiores de Black Mesa hay una buena montada en la superficie.

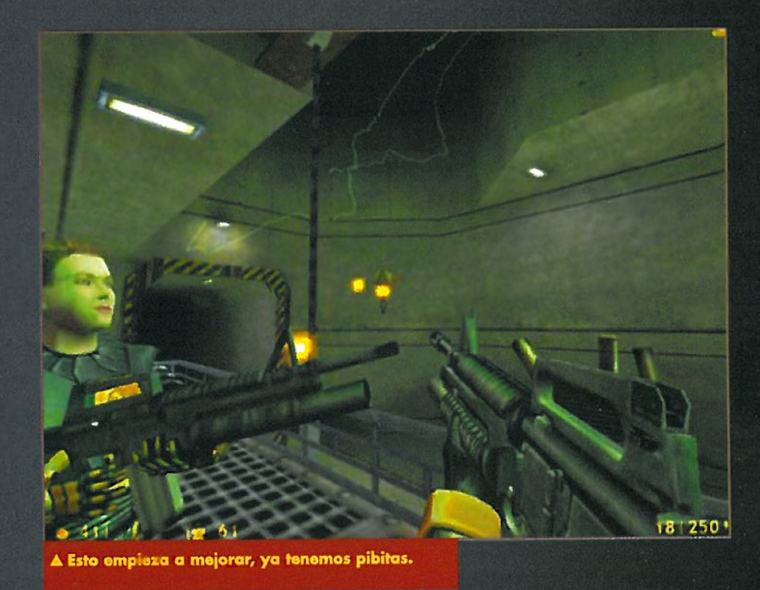

▲ Estos marines no se enteran de nada. Si supieran de verdad lo que ha pasado...


▲ Este es uno de los muchos mutantes con los que tendrás que acabar. cada uno tiene su truquillo para matarlo.



▲ La cosa se complica. Este ya da más miedo que los pesados de los esponjiformes.

mando analógico es mucho más complicado que con un ratón y un teclado, que te permiten una mayor maniobrabilidad y una respuesta mucho más rápida. También hay que decir, que PS2 dispondrá de un teclado y un ratón que se conecta al puerto USB y que optimizará mucho más si cabe el control y el manejo. Muchas son las novedades incorporadas en esta versión para la bestia negra y que abren un mundo alucinante a los que jamás hayáis podido jugar a la versión de PC. Es un buen momento para viciarte a los juegos de primera persona.

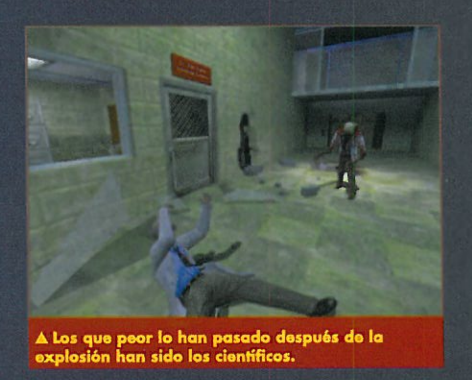

▲ Esto empieza a mejorar, ya tenemos pibitas.

Caos en Black Mesa

En esta aventura asumiremos el papel de Gordon, un ingeniero que trabaja en el complejo científico de Black Mesa y que se ve de lleno involucrado en un accidente en la elaboración de un mineral altamente radiactivo. Gordon experimenta sensaciones únicas y se ve teletransportado a un mundo paralelo que se abre tras la gran explosión que ocasiona el material radiactivo. Una vez de vuelta a la vida real, es decir, a nuestro mundo, Gordon deberá encontrar la salida y rescatar a cuantos más compañeros pueda. Para ello deberá hacerse con el mayor número de armas y munición que encuentre en su camino, acabando con todo bicho mutante que aparezca en pantalla, sobre todo con los esponjiformes con patas que no dejarán de darte la lata. Todo esto contando que Gordon empieza con una palanca, con la que debe abrirse camino por los escombros de las instalaciones de Black Mesa teniendo cuidado con los cortes de luz, explosiones espontáneas, esponjiformes con patas asesinos, etc... un sin fin de complicaciones y de movidas, que hacen de Half Life uno de los juegos más trabajados en cuanto a nivel de dificultad se refiere. Hay que decir que Half Life consta de varios modos de salvado, gracias a dios, ya que el nivel de dificultad es muy elevado y perder vidas es algo más que evidente.

Detallazo gráfico

Con la boca abierta nos hemos quedado al ver la versión que ha caído en nuestras manos y que nada más ponerla nos ha dado mucho que pensar y debatir sobre la calidad de PC y de PS2, que en este caso, se llevan poco. Podemos decir que Half Life de PS2 es así como el juego de PC a una resolución a 1024x768 píxels, para los poco entendidos, un detallazo gráfico bastante aceptable. Texturas muy depuradas, aliasing apenas notorio, personajes mucho más reales, etc... Se nota que Sierra ha tenido tiempo de mejorar en gran medida el motor que salió hace ya cinco añitos; apenas tiene ralentizaciones y el movimiento es muy suave, lo que permite moverse perfectamente por todo el escenario.


▲ Los que peor lo han pasado después de la explosión han sido los científicos.

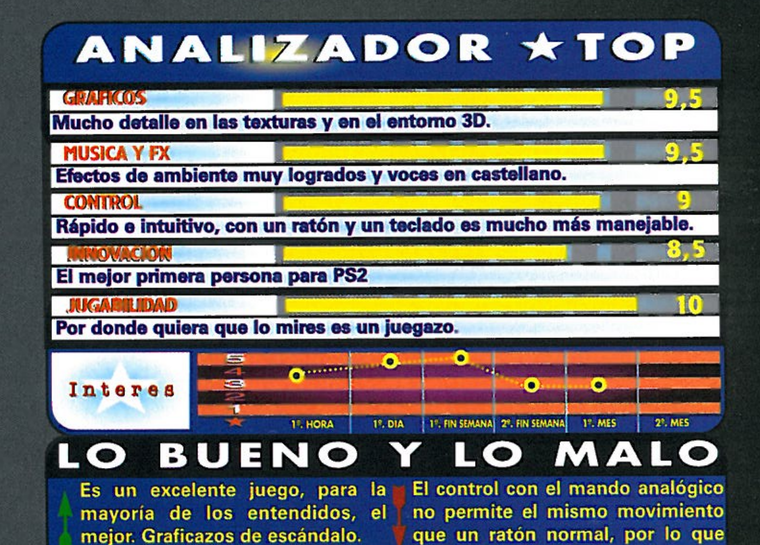
Tiros, tiros y más tiros

Si Half Life se ha caracterizado por algo, es por la gran y diversa variedad de armas que puedes llevar a cuestas sin ninguna limitación de inventario. Cada arma posee un sonido diferente y personalizado, que lo hace mucho más real si cabe. Las ametralladoras, escopetas, lanzacohetes, etc... parecen reales. Esto junto con las voces en castellano, muy buenas, por cierto, hacen de este factor (el del sonido) uno de los más interesantes y llamativos.

No te puede faltar esta maravilla

Si eres amante del género de los primera persona, Half Life no te puede faltar en tu colección, un juego muy significativo en la historia de Sierra y en la de los Shooters. No dudamos ni un momento en decir que es el mejor juego de este tipo que ha salido para PS2.

Hightower



1 jugador | 1x CD | Distribuidor Virgin Interactive | Desarrollador Titus | Fecha de salida Disponible | Tipo Misiones Aéreas





Volaré...¡¡¡UOO!!!

Otro juego más con el nombre de la película más famosa del guaperas de Tom Cruise aparece ahora en la PS2. Los videojuegos de aviones de combate se puede decir que se encontraban en declive en los últimos años. Atrás quedan los tiempos en los que el After Burner y compañía eran los juegos más exitosos del momento. Ahora cualquier videojuego de este género, no sólo es mirado con lupa por propios y extraños, sino que además no suele tener un importante éxito de ventas.

Lo cierto es que quizá se han encasillado demasiado. Es bastante complicado innovar en este género, es como si ya todo estuviera inventado.

Top Gun, como suele ser habitual está estructurado en misiones. Tu objetivo te será marcado por la máquina, y lo has de realizar con éxito si quieres estar entre los mejores.

Para empezar, que sepas que has de aprender a manejar tu pájaro rápidamente porque si no te verás estrellado contra el suelo nada más comenzar tu aventura.

Has de saber controlar los motores, la potencia, saber ascender y descender como es debido, y girar como lo harían los mejores, además de tener el punto de mira siempre en el lugar adecuado y en el momento oportuno si quieres avanzar entre fase y fase.

En la primera debes defender los edificios aliados, además de interceptar a todos los enemigos que se interpongan entre tú y tu horizonte.

Como ya supondrás, posees distintas armas que faciliten la eliminación de los objetivos, empezando por la típica metralleta para cortas distancias, hasta los eficaces misiles guiados.

En cuanto a los gráficos, realmente nos encontramos ante uno de los puntos fuertes del juego. Son excelentes. Los detalles están muy logrados, al igual que los aviones, los escenarios... sin duda alguna el realismo está conseguido.

El sonido quizá decepciona un poco. No sé, como si pudiera mejorarse fácilmente.

El control del avión es complicado, sería muy recomendable si pudieses usar un joystick, aunque con el mando se puede llegar a conseguir un control adecuado, y aunque puede llegar a ser complicado, es cierto que se le termina cogiendo el truquillo.

La innovación no es el punto fuerte de este título, porque como decíamos al principio, poco nos queda por ver en este estilo de juegos. Pocas novedades.

La jugabilidad depende mucho del gusto del jugador. Evidentemente, para los amantes de los juegos de aviones (sí, aquí te incluyo, tío Alberto) se trata sin duda de un juego más que interesante, muy esperado y necesario para que la PS2 tenga una "juegoteca" de calidad.

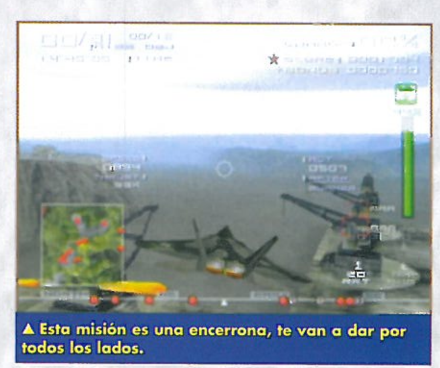
Sin embargo, si tampoco eres un fan tremendo de esta clase de juegos, tampoco podemos obligarte psicológicamente a comprártelo.

Es un juego interesante y bastante majo, pero hecho para los amantes del género, para que engañarnos.

Además, otro factor por comentar es la dificultad que entrañan algunas misiones, o incluso algunas maniobras. No te creas que es llegar y besar el santo. Si quieres cargarte enemigos, has de conocer muy bien tu avión


▲ El F4 sigue siendo un caza bombardero muy polivalente.


▲ Toda una plataforma en medio del ártico para destrozar.


▲ Esta misión es una encerrona, te van a dar por todos los lados.



▲ Las flechas te servirán de mucha ayuda a la hora de encotrar los objetivos.


▲ Tres bandidos a las doce, a por ellos Maverick.


▲ La mejor manera de no ser un blanco fácil para los antiaéreos es no volar recto.

para poder anticiparte a sus movimientos y tenerle siempre en el punto de mira.
Así que ya sabes, si quieres emular a Tom Cruise, y viendo la imposibilidad lógica (hay que asumirlo) de ligarte a Penélope, pues lo menos que puedes hacer es echarte unas partidillas a un juego que al menos promete un rato divertido.

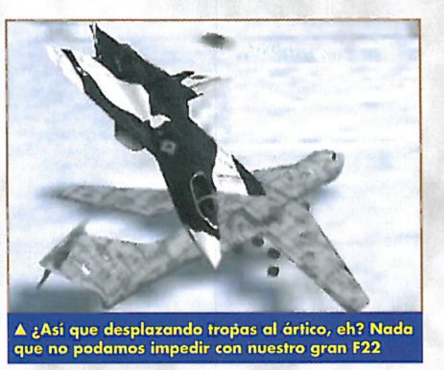

▲ En la escuela de entrenamiento aprenderás a volar en formación y un montón de cosas más.


▲ Las ciudades de los "charlies" pueden estar llenas de antiaereos y baterías SAM.


▲ ¡Blanco en todo el centro! es la frase que más te apetecerá oir en medio de un combate.


▲ Estos paquebotes son resistentes pero fáciles de derribar.


▲ Nos tememos que esa fábrica va a tener que hacer una reestructuración de plantilla en breve.


▲ ¿Así que desplazando tropas al ártico, eh? Nada que no podamos impedir con nuestro gran F22


ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	9,5
Muy buenos. Realismo.	
MUSICA Y FX	8
Ahí está. No destaca.	
CONTROL	8
Con un buen joystick, se sale.	
INNOVACION	7,5
Poca cosa nueva.	
JUGABILIDAD	8,5
Si te gustan los aviones, no pararás.	

LO BUENO Y LO MALO

Aviones en la Play 2. Los gráficos. La novia de Tom.

Poca novedad, cierta dificultad de control.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1-1 jugador

1x

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador EA Sports

Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras F1

PS2 PlayStation 2



La F1 más cerca que nunca

Empiezan a llegar los clásicos de todas las Navidades, y en esta ocasión, el juego anual de F1 de EA ha decidido adelantarse un poco a tan señalas fechas. Todos los años vemos aparecer los títulos deportivos de esta importante compañía del mundo de los videojuegos, y este año no iba a ser una excepción. Así que esperamos que estéis preparados para este aluvión de FIFAs, NBAs, NHLs, y un largo etcétera que siempre compone la parrilla de ventas de esta empresa.

Ya desde hace días, el tío Alberto ha conseguido meternos el rugido de los motores a toda la redacción debido a sus largos e interminables vicios. Así que nada, después de escuchar como piropeaba y no paraba de sacar aspectos positivos a este juego, he decidido cogerlo y echarme yo también unos vicios a ver si verdaderamente merecía la pena. La predisposición no era nada buena, ya que pensaba que después de probar mil y un juegos de Formula1 iba a ser más de lo mismo. Es cierto, en el fondo es similar al resto de productos del mercado (al fin y al cabo, la F1 no varía a lo largo de los años), sin embargo, Electronic Arts ha decidido ponerse las pilas para añadir a este juego los máximos aspectos posibles que le hagan ser el mejor del mercado, y hay que reconocer que de momento lo han conseguido.

Condiciones para correr

Bueno, después de introducir un poco el tema y meterme en historietas de la redacción, es el momento de contaros un poco que tiene F1 2001 que le hace tan especial. En primer lugar, es original en el comienzo, que se realiza de manera diferente al resto de F1 que conocemos. No puedes poner el juego y empezar a correr campeonatos. No, esto no significa que el juego sea una estafa y no tenga nada dentro, sino que tienes que reunir una serie de condiciones si quieres ponerte al volante de tu monoplaza y ponerte a correr campeonatos. Estos requisitos, como ya se ha hecho en otros juegos de conducción (Gran Turismo o Colin McRae, por ejemplo), consisten en superar un mínimo de pruebas o exámenes de conducir. En este juego, la situación es similar. Deberás ir pasando diferentes pruebas en las que pondrán a prueba tus habilidades en todos los aspectos. No solo deberás demostrar que sabes trazar curvas o chicanes, sino que tendrás que poner a prueba tus habilidades en las diferentes condiciones climatológicas, así como tu capacidad para maniobrar rápidamente en boxes, etc. Pasar estas pruebas es fundamental si quieres avanzar a lo largo del juego. Además de permitirte entrar en el modo campeonato, te abrirá nuevas posibilidades; por ejemplo, aprobar la parte referida a clima lluvioso te permitirá correr en carreras en las que llueva, y ese tipo de desafíos.

Novedades en carrera

No hace falta jugar demasiado para darse cuenta que F1 2001 es el juego de F1 más realista que conocemos. No sólo por los aspectos gráficos y sonoros, que están muy logrados, y por estar completamente actualizado, que siempre es un aspecto a tener en cuenta. Además, F1 contiene unas condiciones en carrera completamente revolucionarias y que estamos



▲ El detalle en los coches es el más alto que hemos visto nunca en este tipo de juego.

▲ Fíjate en lo bien hechas que están las sombras y hasta las texturas del "piano".

seguros que imitarán otras compañías. Tres son los aspectos que hay que destacar con más fuerza. En primer lugar la entrada en boxes, que se ha convertido en este juego en una aventura más. No bastará solo con que entres en boxes y selecciones las opciones que quieres que realicen tus mecánicos, sino que deberás participar activamente en todo el proceso. Para ello, deberás seleccionar la opción de parada en boxes interactiva, que te hará arañar unos segundos preciosos si eres capaz de pulsar los botones precisos en el momento adecuado. Un segundo aspecto a destacar es la gran variedad de opciones de carrera entre las que podrás optar. Neumáticos, suspensión, caja de cambios... todo debe ser adecuadamente seleccionado si quieres que tu carrera pueda tener éxito. El tercer aspecto que nos ha dejado impresionados es el sonoro. Vas a tener el lujo, nada más y nada menos, que de tener a Marc Gené dándote instrucciones desde boxes de lo que debes hacer en cada momento. Marc te irá informando del estado de la carrera y de tu coche, y deberás tener en cuenta sus comentarios, porque suelen ser consejos muy útiles. Hablando de españoles, recuerda que tienes a Pedro Martínez de la Rosa y Fernando Alonso entre los pilotos.

Si a esto le añadimos la variedad de modos de juego, nos da un título con horas de entretenimiento para los viciados del motor. Además de la típica carrera rápida y el campeonato, F1 2001 ha introducido unos novedosos modos de juego. A un solo jugador podrás disfrutar de dos de ellos: Desafío, compañero de equipo y dominación. En el primero de ellos deberás luchar con tus compañeros de equipo, y en el segundo tu objetivo será ganar todas y cada una de las carreras que componen el campeonato. En modo multijugador podrás jugar a tres modos nuevos: colaboración, ventaja, y último hombre en pie. Nos ha gustado especialmente este último, que consiste en ver a que jugador eliminan primero teniendo en cuenta que el coche que quede el último en cada vuelta quedará descalificado.
Ya no te puedo contar nada más. El resto deberás descubrirlo por ti mismo. Sinceramente, si eres un apasionado de los juegos de F1, este no lo debes dejar escapar. Y luego no digas que no te lo hemos dicho...

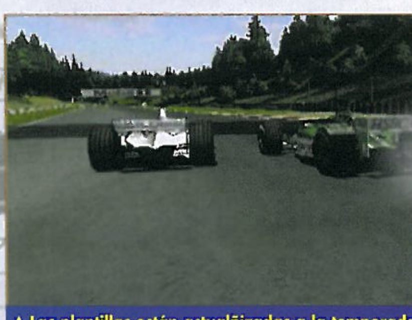
Dani López



▲ La IA de los oponentes está muy desarrollada; taparán todos los huecos y te costará pasarles.



▲ En las salidas debes medir muy bien la aceleración, de lo contrario te quedarás en la linea quemando ruedas.



▲ Las plantillas están actualñizadas a la temporada 2001. Ahí tienes a nuestro Pedro de la Rosa.



▲ Fíjate hasta donde llega el detalle que se ven los surcos de las ruedas.



▲ En el modo repetición podrás apreciar mejor cualquier detalle.

▲ Schumacher nunca ha sido fácil de adelantar, en eljuego tampoco.

ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	9
Magníficos, se mueven a velocidad de vértigo.	
MUSICA Y FX	9
Comentarios de Marc Gene, aunque el ruido cansa.	
CONTROL	8
Puedes manejar las opciones de control a tu antojo.	
INNOVACION	10
No se puede exprimir más a la Formula1.	
JUGABILIDAD	9
Todo real y actualizado. Muchos modos de juego.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Unos gráficos y un realismo espectacular. Marc Gené en boxes. Nuevos aspectos y modos de juego.

▼ Te dejas los ojos en carreras de muchas vueltas. El sonido de motor da dolor de cabeza (si no te gusta, claro).

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1 jugador | 1x CD | Distribuidor Infogrames | Desarrollador Infogrames | Fecha de salida Disponible | Tipo Aventura/Terror | PS2 PlayStation 2



Más miedo, ahora para la PS2

Hace apenas unos meses (en el número 2 de la revista concretamente), ya me encargué de analizar este mismo juego para la plataforma inferior de Sony (PSone). Los chicos de Infogrames no han querido quedarse parados, y han decidido desarrollar el mismo juego para otros soportes diferentes, lo cual nos parece estupendo. Creemos que es positivo para todos que un mismo juego vea la luz en diferentes plataformas; en primer lugar, porque todos, tengamos la plataforma o el ordenador que sea (mientras que cumpla unos requisitos mínimos claro), tenemos derecho a disfrutar de un juego de calidad. Además, esto resulta positivo para el desarrollador, que podrá de esta forma obtener más beneficios sin necesidad de crear un nuevo juego; teniendo los datos e historia del juego, sólo hará falta adaptarlo al soporte necesario (PS1, PS2, PC...). Las adaptaciones también traen consigo una gran cantidad de trabajo, pero en juegos de calidad como este merecen la pena.

Pues eso, que no contentos con desarrollar hace unos meses la cuarta entrega de Alone in the Dark para PSone, la compañía Infogrames decidió ponerse manos a la obra para sacar al poco tiempo una versión para PC, y recientemente una nueva para PS2, que es la que analizaremos en este artículo. Como te puedes imaginar, las semejanzas entre todas estas versiones son numerosas: la historia, el argumento, los personajes... Sin embargo, y como es lógico, las diferencias de sonido, detalle, y sobre todo en el aspecto gráfico son numerosas. Las versiones de PC y PS2 se parecen bastante en todos estos aspectos, y podríamos hasta atrevernos a decir que son de la misma calidad. Sin embargo dejan bastante lejos a la versión de PSone, algo completamente normal teniendo en cuenta las diferencias entre los diferentes soportes. Los que hayáis probado ya AITD en la pequeña de Sony, os daréis cuenta inmediatamente de estas diferencias a las que nos referimos. Eso sí, no creemos que merezca la pena jugar a esta versión si ya te has acabado el juego en alguno de los otros dos soportes, ya que el desarrollo del juego es similar, con lo que se pierde todo el factor sorpresa, que al fin y al cabo es el aspecto más especial de este título. Sin embargo, si tienes la suerte de tener en casa una PS2 y no has probado todavía este juego, esta es la versión más recomendable.

La Historia

Por si no tienes el número 2 de Top Games (que sea la última vez que te pierdes un número de la revista...), donde te contaba con detalle de que iba toda la historia, te voy a hacer un breve resumen de por donde se desarrolla el argumento de AITD. Fisk, amigo de Edward Morton (el detective protagonista de la aventura), ha sido hallado muerto en Shadow Island, una tenebrosa isla prácticamente deshabitada. En este caso no sólo se trata de desvelar los secretos de un oscuro asesinato, sino que Edward se toma el tema como un asunto personal de venganza. Por ello, cogerá un avión que le traslade a Shadow Island, donde comenzará esta misteriosa aventura. No estará solo, y Edward irá acompañado de Aline Cedrac, una arqueóloga de lo más curiosa. Sin embargo, el viaje no discurrirá por los cauces que se esperaban. Un fallo en el avión hará que los dos protagonistas no aterricen en el lugar que deseaban, y se precipitarán de forma dispersa alrededor de una tenebrosa mansión.

Es el momento de tomar la primera e importante decisión del juego. ¿Con qué personaje empezar la aventura?. Con Edward, que ha caído en un pequeño descampado apenas a unos metros de la mansión, o con Aline, que se encuentra dolorida en el tejado del gran caserón. Esta decisión hará que el juego se desarrolle de forma diferente, y depende de lo que elijas la



▲ En este juego la linterna es casi tan importante como un arma.



▲ El salto de calidad gráfica se nota a primera vista en esta versión de PS2.



▲Lo más destacable son los geniañles efectos de iluminación.

aventura discurrirá por unos caminos o por otros. De todas formas, no te quedarás con ganas de manejar al otro personaje, ya que estos se irán combinando a lo largo del juego, con lo que este título gana en diversión y variedad. Cuando tengas todo decidido y comiences, te introducirás lentamente en un argumento enrevesado y en ocasiones hasta complicado de entender, debido principalmente a la gran cantidad de historias y personajes que aparecen en los diarios que vayamos recogiendo.

Un ambiente especial

Suponemos que ya conoces un poco por donde se mueve el ambiente de las anteriores entregas de AITD, pero por si eres nuevo en este mundillo te voy a contar un par de cosas. Toda la aventura está inmersa en un ambiente tétrico (esto no viene de Tetris precisamente), donde la oscuridad predomina, y el sol brilla por su ausencia. Los escenarios son tenebrosos y te introducirán en una tensión importante cada vez que vayas a realizar una nueva acción. Los enemigos surgirán del lugar más inesperado, con lo que los sustos también están a la orden del día. Así que deberás mantener los ojos muy abiertos si no quieres llevarte más de una sorpresa.
Si a esto le añadimos puzzles que te harán estrujarte la cabeza, monstruos y armas de lo más variado, y sobre todo, una historia larga e interesante, Alone in the Dark se convierte en uno de los juegos más a tener en cuenta para esta temporada. Eso sí, tengan ustedes en cuenta, amigos, que es una aventura para mayores de 18 años, mocos abstenerse.

Dani López



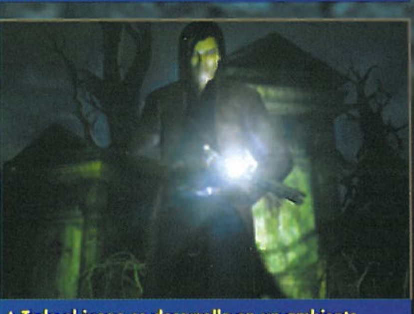
▲ Muchos objetos sólo aparecerán cuando los ilumines con la linterna.



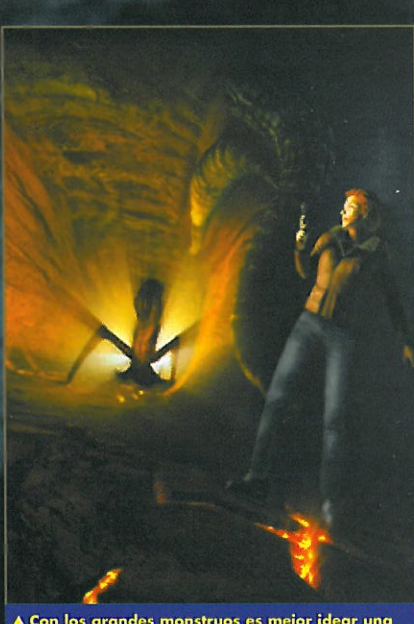
▲ En algunas zonas el suelo no es tan fiable como te puedas pensar.



▲ Las texturas de los objetos y escenarios llegan a unos niveles altísimos, aprovechando la capacidad de PS2.



▲ Todo el juego se desarrolla en un ambiente oscuro y tétrico. Estarás "sólo en la oscuridad".



▲ Con los grandes monstruos es mejor idear una táctica que presentarles cara alegremente.



▲ El escenario es enorme y a poco que te despistes te puedes perder.



▲ En algunas ocasiones la cámara cambiará a vista cenital para un mejor desarrollo de la acción.

ANALIZADOR ★TOP

GRÁFICOS	9
Buenos, especialmente los efectos de luz.	
MUSICA Y FX	9
Ambienta y produce terror. Buen doblaje en castellano.	
CONTROL	7
No resulta claro y en ocasiones se hace difícil.	
INNOVACIÓN	7
Es una adaptación del AITD de PSone.	
JUGABILIDAD	9,5
Una aventura larga con un argumento sólido.	

Interes

1ª HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La atmósfera de terror. La historia. Variedad de escenarios, puzzles... El aspecto sonoro.

▼ No incorpora nada nuevo a las otras versiones.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1 jugador | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Sony CEE | Fecha de salida Diciembre | Tipo Skate | PS2 PlayStation 2



La innovación es lo más importante

Este título es uno de lo más raros que hemos tenido la oportunidad de jugar hasta ahora, os preguntareis, ¿raro en qué?, pues bien, Airblade es lo que muchos amantes de los juegos de monopatines han soñado, es un juego que combina la espectacularidad, tanto en los movimientos del personaje como en los saltos que realiza, con un peculiar estilo callejero, donde no solo saber manejar el monopatín sirve para completar cada misión, sino que en esta ocasión deberás ser inteligente y encontrar el camino más apropiado para acabar con ciertos enemigos. Sus creadores, han buscado la forma más interesante de crear una historia dinámica y en la cual tu puedas decidir las salidas posibles y el camino a elegir, eso sí, siguiendo unas pautas lógicas. En resumidas cuentas, Airblade es una mezcla entre un típico juego de monopatines, con sus puntuaciones y tal, y un juego de acción donde debes enfrentarte a una serie de enemigos. Esperemos que se convierta en una buena opción para todos aquellos a los que los juegos de monopatines les resulten algo aburridos y quieran experimentar nuevas sensaciones.

Un juego con historia

Como ya hemos mencionado anteriormente, Airblade es el primer juego de monopatines en el cual debes completar una serie de misiones a modo de historia, como es lógico, también tiene sus propias pruebas de entrenamiento y demás para conseguir puntuaciones, etc... como ocurre en todos los juegos de esta clase. La historia se centra en una época futurista, donde una banda criminal, atemoriza a toda la ciudad con sus malas formas y con la mafia que poco a poco se ha ido adueñando de toda la zona. Nuestro personaje es un singular detective, o algo por el estilo, que pretende desmantelar toda la red terrorista y la mafia que se encuentra en la ciudad y alrededores. Para ello está dotado de una especie de monopatín turbopropulsado, que utiliza de arma y con el cual deberás encontrar la forma más rápida para cumplir todas las misiones en un tiempo para cada pantalla, ya que hemos de realizar varias misiones para poder acceder a otros niveles o zonas del juego. Empezando en una ciudad y recorriendo todos sus alrededores, subiendo y bajando edificios y destruyendo cámaras de seguridad o pancartas con tu careto, un vaivén constante de saltos y piruetas en el que deberás encontrar la salida de cada estancia.

Control extraño, pero efectivo

Airblade está dotado de un sistema de control algo atípico, ya que se centra más en la maniobrabilidad de las piruetas y muy poco en la rapidez de movimientos o giro de la tabla. La sensación de velocidad es bastante pobre, con lo cual, el sistema de juego y el control del mismo se debe adaptar a los movimientos del personaje que no son muchos. Tal vez sea por esto por lo que el juego se hace algo aburrido en algunas ocasiones, aunque en otras, las pruebas sean la mar de divertidas y entretenidas. La mayor parte del juego se realiza a un ritmo bastante lento y por lo tanto espesito, por lo que es recomendable jugarlo de vez e cuando sin agobiarse mucho(es un consejo personal). Por otra parte, el personaje al que controlamos, puede permitirse el lujo de hacer las virguerias que le vengan en gana durante sus trayectos entre punto y punto. Esto se debe a que nuestro amiguete tiene un amplio abanico de posibilidades y de movimientos a su disposición. De una manera muy sencilla podemos realizar una gran variedad de movimientos que incrementan la barra de energía. Esta barra sirve para que, en algunas ocasiones, podamos acelerar de una forma bestial, consiguiendo velocidades de vértigo y llegando a lugares inaccesibles con un salto normal.

Gráficos suavizados y un entorno llamativo

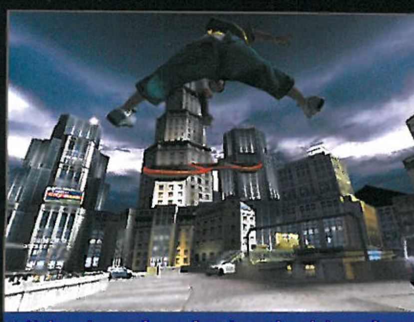
En Airblade se ha intentado conseguir un entorno bastante llamativo y envolvente. Para ello han situado la historia principal en una época futurista, con lo que los escenarios y el movimiento es algo distinto a lo habitual en juegos de estas características. Por ejemplo, los movimientos del personaje crean un pequeño haz de luz que le dotan de una sensación de espacio tiempo, que es muy difícil explicar, pero seguro que os agradará a la vista a todos los que le echéis un vistacillo. Por otra parte los escenarios y el entorno intentan dar una sensación de pobreza en las paredes y ciudades (no sé que imagen tiene la gente del futuro). Pantallas bastante oscuras y con poca luz, dejando mucho que desear en muchos aspectos.

Un buen juego para pasar el rato

En definitiva, podemos decir de este juego, que es uno de los mas innovadores hasta la fecha y que permite el amplio movimiento de los personajes, pero que en cuanto a control y diversión se refiere, deja mucho que desear. Un buen juego para pasar el rato y divertirte unas cuantas horas, pero que al cabo de un tiempecillo puede llegar a aburrir y se puede hacer muy pesado.



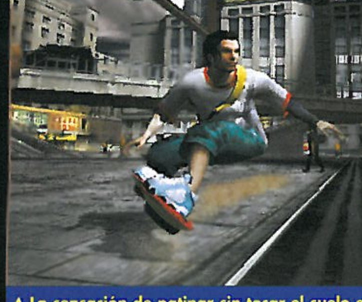
Hightowera



▲ Haber si me aclaro: el patín vuela, el tío vuela... entonces ¿qué pinta la ley de la gravedad en todo esto?



▲ El del helicóptero lo está flipando con ese grind a gran altura.



▲ La sensación de patinar sin tocar el suelo es totalmente nueva, tienes que probarlo.



▲ No, no es una pirueta nueva, es un tortazo que se acaba de dar.



▲ Las piruetas con este tipo de skate son aún más espectaculares que con uno normal.



▲ Como te falle la energía de sustentación del patín te vas a pegar el morrazo de tu vida.



▲ Esos dos círculos azules del patín son una especie de generadores de energía antigravitatoria.

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Normalillos, pero con buenas texturas y colores.	7,5
MÚSICA Y FX	Buena banda sonora y efectos FX.	9
CONTROL	Algo lento, pero muy efectivo.	9
INNOVACIÓN	Muy novedoso e imaginativo.	9
JUGABILIDAD	Muchas piruetas, pero todas se hacen igual.	7

Interes

1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Su innovación es un gran punto a favor. La increíble variedad de movimientos.

▼ Es bastante soso y en algunas ocasiones se hace muy pesado. Los gráficos son algo pobres.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,1

1 jugador | 1x | Distribuidor Proein | Desarrollador SCI | Fecha de salida Disponible | Tipo Conducción | PS one

THE ITALIAN JOB

Aventuras psicodélicas en mini



▲ Todo vale en este juego, hasta que un mini de el salto que va a dar.



▲ Colega, has aparcado mal, luego llegarán los municipales y te quejarás.



▲ Ni por ese tapón va a consegir este que no anotemos dos puntos mas, jejeje.



▲ Uno de los vehiculos que más mola conducir es este autocar.



▲ En algunas misiones tendrás que ocultar el coche dentro de algún camión.



▲ Los escenarios no son nada del otro mundo...

En 1969, la película The Italian Job (Un Trabajo en Italia) fue estrenada en las pantallas de cine, convirtiéndose inmediatamente y hasta la actualidad en una película de culto y devoción en la historia del cine británico.
La película, protagonizada por Michael Caine, trataba sobre un ladrón que salía de la cárcel y volvía a las andadas, pretendiendo hacerse con un botín de cuatro millones de dólares delante de toda la policía de Turín y de la Mafia. Para ello tiene que provocar, junto con sus compañeros de banda, el mayor atasco de tráfico de la historia de Turín, para aprovechar el caos y escapar.
Con ese mismo argumento, pero treinta y dos años después, sale a la luz el juego basado en la película. Un título que adopta el estilo de Driver (menús, dinámica de juego) pero con un planteamiento menos truculento y más desenfadado.
The Italian Job es un juego tan parecido a Driver que incluso el menú es similar, ofreciendo los mismos modos de juego y la misma forma de presentarlos. Si quitas los coches y el color te crees que estás en la pantalla de menús de Driver.
El punto central del juego es el modo llamado "Trabajo italiano", donde encarnamos a Charlie Croker desde el mismo momento en que sale de la cárcel. A partir de ahí tenemos que ir reuniéndonos con el resto de la banda. Empezamos en Londres, con ocho fases a superar, para pasar a Turín, en la que habrá seis pantallas más que, si superamos, nos permitirán acceder a las dos últimas pruebas de los Alpes.
A medida que vamos avanzando obtenemos más coches que podremos utilizar más tarde en otros modos de juego.
Al igual que en Driver, la policía va a ser siempre una desagradable compañera de viaje, teniendo que evitarla con habilidad para no dañar mucho el coche. Nuevos rivales en nuestra conquista de los cuatro millones de dólares van a ser los temibles miembros de la Mafia italiana, que intentarán darte una muerte dulce y hacer que todo parezca un accidente.
Modos más simples de juego y en los que podemos probar los coches que hemos ido ganando son el modo desafío, que son diez pruebas de salto, control y acrobacia; el modo libre, si lo que buscas es un poco de relajación; el modo punto de control, clásico desafío contra el reloj; y el modo destructor, una especie de caza conos.
La opción multijugador también es posible, un modo siempre divertido para picarte con un colega pero que pierde mucho en velocidad y espectacularidad.
Las dos únicas ciudades en las que se desarrolla la acción son Londres y Turín. En la primera de ellas hemos de tener en cuenta que se conduce por la izquierda si no queremos tener muchos disgustos con la policía. En Turín, no sólo la Mafia y la policía nos saldrán al paso, sino que también habrá que tener cuidado con los otros conductores, la fama de los italianos al volante no suele ser muy buena. Otro escenario al que accederemos tras superar estas dos ciudades serán los Alpes, en los que habrá que culminar la misión y no podremos detenernos a flipar con el paisaje.
En ocasiones habrá fases que superar similares a las que veíamos en Driver, como una en la que tenemos que llegar al destino


▲ Lo que se puede liar dentro de un centro comercial con un coche...



▲ En Londres tendrás que conducir por la izquierda, si no eres inglés, tendrás algún problemilla.


▲ Un plácido paseo por el parque se puede convertir en algo más complicado.



▲ Luego dicen lo de las barras antivuelco de los autocares. A este no le salva ni la Virgen de Lourdes.


▲ Te sorprenderás de la cantidad de burradas que puedes hacer con un mini.



▲ Ahí está el camión para esconderte. Iguala su velocidad y sube por la rampa.

antes que el tren lo haga (¿os suena?).
A Charlie Croker, el típico líder de banda que va de majo, le acompañan en la aventura una serie de amigos que reúnen todas las características necesarias para cometer el robo del siglo. Está el jefe, que pone el dinero, el amigo de confianza, el genio informático, el contacto en Italia y, cómo no, la novia, que está con Charlie desde el mismo momento en que sale de la cárcel.
En cada misión vamos a tener un coche distinto que conducir. Ir pasando fases significa obtener cada vez más coches. Empezaremos con el coche del embajador de Pakistán (que rebuscado ¿no?) e iremos conduciendo todo tipo de vehículos, desde un destartalado autocar en el que transportamos explosivos hasta el más lujoso descapotable de la época, pasando por el clásico y tan adorable Mini (en su versión antigua).
Gráficamente, estamos ante un juego un poco engañoso, pues aunque puedan parecer bastante curradas, lo cierto es que al ver a las personas de cerca las imágenes se vuelven borrosas y desdibujadas. A esto hay que añadir la lentitud del juego, posiblemente debido al motor gráfico, lo que hace perder espectacularidad y no da sensación de velocidad al volante.
El doblaje parece más pensado para un juego infantil, con comentarios fuera de lugar que a veces se cortan sin haber acabado de hablar.
Algo original a destacar es que nos traslada a ciudades como Londres y Turín, además de los Alpes, y que podemos utilizar todo tipo de coches, desde un autocar hasta el clásico Mini.
Es algo pobre en gráficos y no consigue dar la sensación de velocidad que debería. El doblaje a veces parece estar fuera de lugar.

Javi Sánchez Quero

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Pobres y desdibujados al acercarnos. Dan lentitud al juego.	6
MÚSICA Y FX	Un doblaje mas currado haría ganar puntos al juego.	6
CONTROL	Sencillo y cómodo, que ya es mucho en un juego de conducción.	7
INNOVACIÓN	Las comparaciones son odiosas.	5
JUGABILIDAD	Modos variados y diferentes tipos de coches entre los que elegir.	7

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los coches. Conducir por la izquierda en Londres. El argumento.

▼ Los gráficos. La poca sensación de velocidad.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,2

1jugador multi:link | 1 x cartucho | Distribuidor Proein | Desarrollador Activision | Fecha de salida Disponible | Tipo Acción | GAME BOY ADVANCE

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

Regreso al pasado

Cíclope, Tormenta, Pícara y Lobezno regresan de una misión en otra dimensión cuando observan que la Mansión X está algo rara. La casa ha sido destruida y ahora sólo quedan ruinas que delatan que una tremenda batalla ha tenido lugar en la mansión. Según van investigando encuentran pruebas que demuestran que ellos mismos han muerto en la batalla, pero están vivos y no recuerdan un combate de tal magnitud.

El caso es que nuestros amigos, al volver de la misión, entraron en un agujero del tiempo que les ha transportado a una época futura. El objetivo del juego consiste en hacer volver a los héroes a su época para poder evitar que ese desastre tenga lugar.

X-MEN: Reign of Apocalypse sigue una dinámica muy parecida a juegos clásicos como Double Dragon o Golden Axe, con misiones de vista bidimensional y scroll lateral en las que tienes que acabar con todo bicho viviente que aparezca por delante.

El juego está protagonizado por cuatro X-Men, que son los que vamos a poder elegir para llevar la aventura a buen puerto. Son Cíclope (Cyclops), Pícara (Rogue), Tormenta (Storm) y Lobezno (Wolverine).

Con una compañía así ¿Quién no podría completar todas las misiones con éxito?. Pero los X-MEN no lo van a tener fácil por la cantidad y variedad de enemigos que intentarán que la nueva misión de los mutantes sea un fracaso.

Hay varios tipos de enemigos. Los básicos son fáciles de derrotar y te aparecen constantemente en cada fase. Entre ellos están incluso viejos amigos de los X-MEN, como los Omega. Algo más difíciles son los mini-enemigos finales, a los que hay que dedicar más tiempo y cuyos ataques pueden resultar muy dañinos. Por último, al final de cada fase vamos a encontrar a los enemigos finales, viejos conocidos como Magneto, Bestia o Gambito que están a las órdenes de Apocalipsis y con grandes poderes en el combate. Como podréis deducir, Apocalipsis será el último enemigo, el más duro y temible, el nuevo jefe al que nadie ha tenido la osadía de enfrentarse.

Para que los X-MEN consigan regresar a su época tendrán que superar hasta una docena de fases, comenzando en la destruida mansión del profesor Xavier y visitando lugares alrededor del mundo como Canadá, París, la Estatua de la Libertad o el Golden Gate.

Conforme avanzamos en el juego vamos a ir ganando puntos de experiencia. Estos puntos sirven para mejorar el nivel de nuestro personaje en aspectos como la potencia mutante, la vitalidad y la fuerza. Al principio esto no será importante porque las fases son bastante fáciles, pero a medida que avancemos habrá que completar las habilidades de nuestro héroe si queremos derrotar a los experimentados enemigos que nos saldrán al paso.

Los X-MEN disponen de ataques especiales de furia, que provocan grandes daños aunque bajan tu potencia por momentos; de liberación, poco potente pero que aleja a los enemigos de ti; y de agarre, con el que se puede coger el enemigo y lanzarlo por los aires.

Los gráficos están bastante cuidados y hay muestras de calidad en los escenarios y personajes, aunque hay que tener en cuenta que estamos ante un juego de Game Boy. El apartado sonoro también es destacable por la animación que da la música y los buenos efectos sonoros.

El control puede resultar complicado hasta que nos acostumbramos a usar los botones R y L, que al principio son difíciles de combinar con el resto.

X-MEN: Reign of Apocalypse también nos ofrece la posibilidad de jugar con un colega a través del cable Link.

Estamos ante un juego más de la saga de los X-MEN, aunque ahora para Game Boy Advance, en una aventura con un interesante argumento y unas características técnicas que no defraudan. Alguna pega: puede resultar muy sencillo y el control es algo incómodo.

Javier Sánchez Queroa



▲ Lobezno es un fiera. Puede con todo lo que le eches.



▲ El arma secreta de Cíclope se encuentra oculta tras su máscara, te ayudará si la sabes usar.



ANALIZADOR ★TOP

GRÁFICOS	7,5
Muy cuidados y detallados, pero esto es Game Boy.	
MÚSICA Y FX	8
Anima bastante y los efectos de sonido son de calidad.	
CONTROL	5,5
Es algo incómodo al dar mucha importancia a los botones R y L.	
INNOVACIÓN	6
Muy al estilo de clásicos como D. Dragon o Golden Axe.	
JUGABILIDAD	6,5
A la larga se hace fácil y corto.	

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El argumento. Gráficos y sonido. Variedad de personajes y enemigos.

▼ Se hace fácil. El control no es muy bueno. Un desarrollo muy clásico.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,7



▲ Tendrás información del estado de tu personaje en esa vbentanita superior de la izquierda.



Telarañas a diestro y siniestro

Desde hace ya varios años, los títulos dedicados a superhéroes han comenzado a poblar el mercado de los videojuegos. Prácticamente, cualquier superhéroe tiene un título dedicado a su figura, ya sea mediante un juego de acción, aventura gráfica, plataformas, etc. Todas las consolas poseen títulos de diferentes superhéroes, y la Game Boy Advance no se quiere quedar atrás, como ha demostrado con este novedoso cartucho.

Todos sabemos quienes han sido los superhéroes, personajes que nos han acompañado a lo largo de toda nuestra infancia, y que siguen presentándose a lo largo de todas las etapas de nuestra vida con la aparición de películas (X-Men, Superman...) y demás géneros. Como es normal, y ya que en la variedad está el gusto, cada uno tenemos nuestro superhéroe favorito, pero nadie puede dudar que Spider-Man es uno de los personajes con más carisma dentro de este mundillo. Tiene ya numerosos juegos en su historial (PlayStation presentó uno en el último año), y en esta ocasión el héroe arácnido ha decidido colarse también en la portátil más potente de Nintendo.

Una historia enigmática

En esta ocasión, la historia que rodea a esta nueva aventura de Spider-Man es enigmática y misteriosa. Una llamada de teléfono entre Peter Parker (Spider-Man) y Mary Jane introduce toda la historia. Spidey comienza misteriosamente con su transformación en hombre-araña mientras tres incidentes se desarrollan a lo largo y ancho de la ciudad. No parece que exista relación previa ninguna, pero en un momento determinado, Rhino, Hammerhead y Big Wheel desarrollan actos vandálicos a los que Spider-Man deberá atender centrando sus cinco sentidos.

A partir de ese momento, te tocará introducirte en la piel del hombre araña, empezando por decidir a que suceso de los tres quieres atender primero. Según vayas realizando y completando misiones, se irán abriendo ante ti nuevos escenarios, con lo que la historia se irá desarrollando y haciéndose cada vez más enrevesada. El juego es todo acción, y desde el primer momento comenzarás a liarte a puñetazos con todo lo que se te ponga por delante. Existen una gran variedad de movimientos a realizar, ya sea para atacar o para moverte. Atacando puedes dar patadas, puñetazos, lanzar telarañas, ataques aéreos, etc. A la hora de moverte por el escenario, la utilización de las telarañas es fundamental, así como la pericia a la hora de pegarte a las paredes, desplazarte por tejados y cornisas, etc.

Desarrollo y calidad aceptables

Las primeras misiones te enseñarán a saber explotar todas las capacidades y características de tu superhéroe. El muelle, el centro de la ciudad, y la fábrica de fundición de metales son los escenarios donde comenzarás tus andanzas, y pronto te darás cuenta de lo duro que es estar dentro de la piel de Spider-Man. Como es habitual dentro de este tipo de juegos, la mayoría de las pantallas se completan con el enfrentamiento ante un enemigo final (Escorpión, Misterio o Electro por ejemplo, te intentarán poner las cosas muy difíciles).

Con todo esto, Spider-Man se presenta como el típico juego de acción y plataformas que garantiza un buen rato de diversión. Quizá no sea un título de calidad excelente, pero es indudable que el entretenimiento está garantizado.

Dani López

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	8
Buenos, pero sin suponer ninguna revolución.	
MUSICA Y FX	7
Acompañará tus misiones y tus mamporros.	
CONTROL	8
Gran cantidad de movimientos a realizar.	
INNOVACION	7
Spider-Man está un poco visto. Ya huele.	
JUGABILIDAD	7,5
Variadas misiones, enemigos y escenarios.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Acción a raudales. Variedad de movimientos y escenarios. Toda la salsa de la saga Spider-Man.

▼ Los gráficos se los podían haber currado más. Un poco difícil al principio. Puede hacerse repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,5



▲ Joé, Spiderman, un golpe ahí duele aunque seas un tío



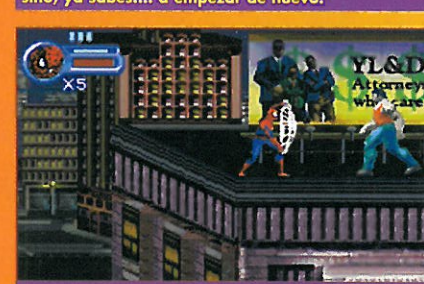
▲ En algunas misiones tendrás que rescatar reenes. ánimo ya llevas tres de cinco.



▲ El desarrollo del juego combina perfectamente



▲ Tienes que administrar bien las vidas que tienes, sino, ya sabes.... a empezar de nuevo.



▲ Spidey cuenta con todas sus armas, redes y trucos.

1 jugador
multi: si

2x CD

Distribuidor Vivendi Universal
Desarrollador Click Entertainment

Fecha de salida Disponible
Tipo RPG

PC

THRONE OF DARKNESS

Viene la moda de Samurai

En la época medieval japonesa un Shogun poderoso enferma y necesita de la poción de un sacerdote para sobrevivir. Este mago resulta estar loco y con la poción transforma al Shogun en un malvado demonio que transforma a todo su ejército en "no muertos" para tener la invencibilidad y poder llegar al poder supremo. Con este ejército comienza a atacar cuatro templos que tenía a su alrededor, que no estaban preparados para un ataque ya que vivían en tiempos de paz, teniendo que huir los habitantes que no hubieran sido masacrados por el ejército. Pero dentro de cada uno de los templos quedó un Daimyo y siete samurais que serán los encargados de luchar contra el mal y liberar al pueblo del Shogun malvado.

En esta ocasión Click Entertaiment nos quiere sorprender con un título de rol al más puro estilo Diablo pero con rasgos orientales, concretamente cuando eso de ser samurai estaba de moda. Nada más arrancar el juego nos daremos cuenta que todo está desarrollado con un estilo de dibujo animado, tendremos una introducción donde irán saliendo los siete samurais que llegaremos a controlar matando a una horda de no muertos dentro de un templo japonés.

Una interfaz ya conocida

En cuanto empecemos a jugar, lo primero en lo que nos fijaremos será en su interfaz, muy conocida por la mayoría de los roleros gracias al ya mencionado anteriormente Diablo. Usaremos una perspectiva isométrica siguiendo la cámara a nuestros personajes para dejarlos siempre en el centro de la pantalla, tendremos una serie de ventanas para las distintas opciones que necesitaremos para ir configurando al personaje, tendremos las ventanas de inventario, de hechizos, de habilidades, etc.

El juego cuenta con un total de doce actos en los cuales tendremos una serie de misiones que irán dirigidas a un personaje en especial. Estas misiones podremos cumplirlas en el orden que queramos, es decir que no tendremos que cumplir las misiones según vayan apareciendo sino que podremos tener tres o cuatro misiones a la vez e ir completando la que nosotros queramos.

Para comenzar a jugar tendremos que elegir uno de los cuatro templos con los que cuenta el juego, dentro de cada templo tendremos que reunir a los siete samurais que lucharán contra el mal. Cada samurai tiene sus propias habilidades y características; los samurais de cada templo a pesar de ser de un mismo tipo (bárbaro, espadachín, líder...) tienen distintas características. Los samurais están repartidos entre los distintos niveles con los que cuenta el templo elegido para comenzar, estos son el líder, el espadachín, el bárbaro, el fanático, el arquero, el mago y el ninja. Tan sólo podremos controlar a la vez hasta cuatro, los demás deberán esperar en la zona más alta del templo junto al Daimyo.

Una novedad con la que cuenta, respecto a otros juegos de rol es el sistema de teletransporte. A través del interfaz del Daimyo podremos mandar a nuestros samurais al templo para que sean sanados o incluso si llegan a ser derrotados y mueren pueden ser resucitados gracias al poder del Daimyo. Así mismo igual que los mandamos al templo también podremos traerlos de vuelta junto a los samurais que estén activos en ese momento. Pero todo tiene un inconveniente, para todo esto se utiliza una cantidad de Chi (magia o maná para entendernos) la cuál se irá rellenando automáticamente cuando no se está haciendo uso de ella.

Las tácticas son importantes

Throne of Darkness cuenta con los elementos más comunes de los juegos de rol, como son las estrategias, el árbol de hechizos, los portales entre los que podremos teletransportarnos y un cambio que nos beneficia, que es el sistema del sacerdote y el herrero; ahora ya no tendremos que acudir donde el está sino que a través de sus interfaces podremos arreglar, comprar armas, magias, pócimas... o incluso podremos añadir características mágicas a nuestras armas o armaduras gracias a la opción personalizar del herrero.

Para ampliar las posibilidades estratégicas del juego contamos con un editor de tácticas, en el cual podremos elegir una formación a nuestros personajes para el combate. Esta opción es muy importante para el transcurso del juego ya que al no tratarse de controlar a un personaje solamente, tendremos que pensar en una táctica que no influya negativamente en cada combate, es decir que una buena táctica sería poner a los atacantes cuerpo a cuerpo delante (bárbaro, espadachín...) y poner a los que utilicen ataques a distancia detrás de estos (mago, arquero...).



▲ Los escenarios interiores reflejan exactamente el estilo japonés.



▲ Tendremos las ya conocidas ventanas de inventario y habilidades.

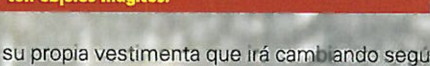


▲ En las zonas altas de los templos está el Daimyo donde reposan los samurais.

Unos gráficos diferentes

En lo que a gráficos se refiere hay un rasgo notable y son sus texturas de dibujo animado utilizadas tanto para las presentaciones como para el propio juego. Usando una alta resolución y utilizando personajes prerrenderizados en 2D tienen una gran nitidez. Los personajes cuentan cada uno con




▲ Las armas y armaduras podrán ser personalizadas con objetos mágicos.


▲ Las tácticas son los botones verdes y los naranjas son los hechizos.



▲ A través de los portales podremos teletransportarnos entre ellos.

su propia vestimenta que irá cambiando según el tipo de armadura que lleves puesta. Los enemigos están sacados de toda la historia oriental respetando todas las habilidades y características propias. Algo que da esplendor al juego son los efectos visuales de las magias, utilizando un sistema de partículas harán que se entremezclen las luchas cuerpo a cuerpo con las magias de ataque, pudiendo llegar a reunir una gran bola de colores, todo un espectáculo.

El escenario esta basado en la cultura japonesa, se desarrollará casi completamente en zonas exteriores e interiores de los distintos templos y a lo largo del bosque que se utilizará para ir de un templo a otro, estando representado fielmente el ambiente oriental con todo lujo de detalles. Los templos estarán divididos en varias salas y cada piso formará un nivel, siendo el piso superior en el que se encuentre el Daimyo de cada templo.

Con respecto al apartado sonoro diremos que han estado muy cuidados tanto el doblaje, como los gritos que dan los samurais al hacer un ataque o los sonidos ambientales en cada zona del escenario. Tanto los textos como las voces están localizadas al castellano, la banda sonora, como es deducible, tiene tintes orientales acompañando siempre la situación en la que estemos.

En el menú inicial tendremos las opciones de comenzar nueva partida, jugar en línea o juego para varios jugadores. Comenzando una nueva partida deberemos elegir en primer lugar uno de los cuatro castillos en el cual queramos comenzar. Con en el modo de juego en línea tendremos la oportunidad de jugar a través de Internet utilizando un sistema de cuentas parecido al Battle.net pero con servidores puestos por Sierra, con el modo varios jugadores podremos jugar a una partida por red (LAN).

En el modo multijugador cabe destacar algunas de sus opciones, a la hora de elegir castillo podremos seleccionar si será un castillo compartido por varios jugadores, pudiendo llegar a jugar un total de treinta y cinco jugadores entre todos los castillos. Para liberalizar el juego totalmente y no tener un camino lineal tendremos abiertos todos los caminos y poder llegar a cualquier sitio en el momento que queramos.

Conclusiones

En resumen, Throne of Darkness es un juego de rol en el que no sólo nos tendremos que centrar en la acción del combate, sino que tendremos que dedicar cierto tiempo, tanto a programar nuestras tácticas, como a personalizar nuestras armas y armaduras con los distintos objetos especiales que nos iremos encontrando a lo largo del juego. Como todo el mundo habrá deducido y estará pensando, este juego es muy parecido al ya famoso Diablo y para los que esperan una comparación entre ellos dos, tan sólo diremos que en un primer vistazo son muy similares entre sí, pero cuando jugamos a Throne of Darkness nos damos cuenta que es mucho más que acción, luchas y subir de nivel. Como ya he mencionado anteriormente tendremos que centrarnos en ciertos momentos en la preparación de las tácticas y dejar la acción a un lado durante un rato, esto no quiere decir que no exista acción suficiente para aliviar la ansiedad que tengan los roleros.

Miguel A. Segovia
"Paran0ic0"

Requerimientos mínimos: Pentium 266 Mhz, 32 Mb RAM, CD-ROM 4x, 700 Mb de Disco Duro. Multijugador: sí. TCP/IP, LAN

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9,5
Muy buenos gráficos con escenarios muy detallados.	
MUSICA Y FX	9
Música a la japonesa y sonido ambiental correcto.	
CONTROL	9
Control sencillo pero extenso, deberás darte un poco de tiempo.	
INNOVACION	9
Guión basado en la era de los samurais.	
JUGABILIDAD	9
Cada templo y samurai es diferente, teniendo un desarrollo distinto.	

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Los gráficos, localización, jugabilidad y mucho más.

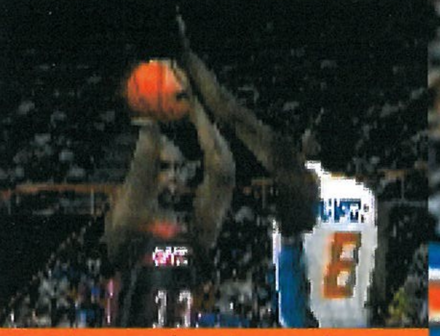
Las tácticas pueden resultar liosas pero llegaremos a aprender.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,1

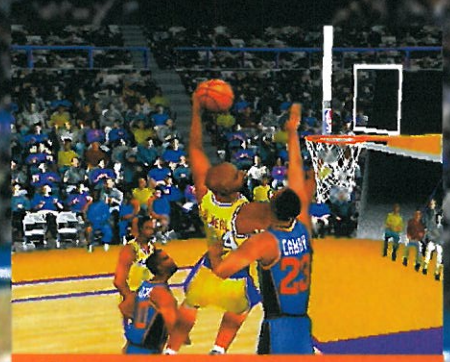
14 jugador | 1x CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador EA Sports | Fecha de salida Disponible | Tipo Baloncesto | PS one



Vuelve Jordan y llega Gasol


▲ La única pena son los gráficos que podían estar un poco mejor.


▲ El dribbling será una de las habilidades que más tengas que dominar.


▲ Ni por ese tapón va a consegir este que no anotemos dos puntos mas, jejeje.

La NBA comienza una nueva temporada, y lo hace con sorpresas importantes, convirtiéndola en una de las más atractivas de los últimos años, tanto para los seguidores habituales como para los españoles en general.
La vuelta a las canchas del mejor jugador de todos los tiempos ha generado un debate de tremendas magnitudes entre defensores y detractores de esa decisión de Michael Jordan. Como ya sabrás, "Air" Jordan volverá a vestirse de corto, pero ahora con los Wizards.
Pero si sólo esta noticia hubiera sido capaz de añadir un inusitado interés a la mejor liga de basket del mundo mundial, el aterrizaje a lo grande del español Pau Gasol con los Grizzlies, convierte esta temporada en apasionante para el aficionado de la piel de toro.

Y como suele ser habitual por estas fechas, los chicos de EA Sports relanzan su nueva hornada de títulos deportivos, que sin duda alguna se convierten en los más vendidos de las navidades. ¿Por qué? Pues por la simple razón de que sus juegos rebosan calidad por casi todos los sitios, aunque si bien es cierto que antiguamente eran indiscutiblemente los dueños del trono y la corona de los juegos deportivos, en los últimos años van apareciendo compañías y títulos capaces, no solamente de igualarles en calidad, sino hasta de superarles.

Por este motivo, y cada año más, la saga de EA Sports es sometida a un mayor control "examinatorio" por nuestra parte ya que, aunque su calidad y jugabilidad está demostrada con creces, lo que ahora se requiere es novedad y originalidad. No basta con pulir los detalles que flaqueaban en entregas anteriores, porque no queremos el mismo juego dos veces. Queremos mejoras.

Una de las principales características de los NBA Live suele ser la tremenda base de datos que tiene, y una vez más hay que aplaudirla. Gracias a ella estarás informado de todas las estadísticas, los equipos, los jugadores...de casi todo, pero eso sí, hay que decir que está actualizada hasta el 7 de Septiembre de 2001.

Las modalidades de juego son bastante amplias, pasando desde el típico partido de exhibición, por los play off, por el ya habitual en los últimos años torneo de triples, el mano a mano contra Jordan, y hasta lo más novedoso y original del juego. Una de esas cosas que hacen que este juego merezca la pena y que se pueda decir positivamente que ha mejorado con respecto a sus antecesores, es la competición de EA. Una original forma de juego en la que has de ir superando retos paulatinamente para ir ascendiendo en nivel y dificultad y poder así disfrutar de las mejores competiciones y hasta del propio Jordan. ¿Lo pillas? Es fácil; para que te hagas un idea, se puede decir que es una especie de modo Gran Turismo. Vamos, que empiezas por lo peor, y según demuestres lo bueno que eres irás ascendiendo en la escala.
Comenzarás como es lógico siendo un rookie de tres al cuarto, y para ir ascendiendo debes lograr ciertos objetivos tales como ganar un partido de 10 puntos, conseguir dobles cifras, ganar un mano a mano...
Cuando consigas ciertos objetivos, se te irá abriendo el nivel superior, donde te encontrarás con retos cada vez más complejos, y así hasta que consigas llegar a ser un super allstar...que no es nada fácil.

En cuanto al entorno gráfico, los jugadores y los movimientos son bastante majos, aunque quizá se puedan pulir un poco más, al igual que los fondos, el público y los pabellones, que como suele ser habitual son el punto débil de los de EA Sports.




▲ Este todavía no se cree el canastón que acaba de meter el tío Jordan.


▲ El control no está mal, tiene lo necesario para que puedas hacer ataques y defensas como esta.

▲ El del pelo a lo afro está solo y la está pidiendo, deja de "chupar".

La música y los comentarios son como siempre otro de los puntos fuertes. En esta ocasión, la retransmisión es llevada a cabo por los chicos de Canal +, que realizan el juego como si se tratara de un retransmisión de un partido de basket por el plus, haciéndolo ameno y contándote continuamente las estadísticas reales de tus jugadores.

El control no tiene mucha novedad con respecto al del año pasado. Es bastante sencillo en cuanto le coges el truquillo.

La originalidad está fundamentalmente en el modo de competición especial que os contábamos antes, que es suficiente para que podamos recomendar este título como uno de los mejores simuladores de basket del momento.

La jugabilidad de este NBA LIVE es, como suele ser habitual en los títulos de EA, altísima. Como es de recibo, una partidita a dobles es de lo mejor que puedes hacer con este juego, así que ya puedes ir empezando a controlar para meterle una buena paliza a algún amiguete controlando al tremendo crack Pau Gasol o al grande entre los grandes Michael Jordan.

Dani López

ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	8
Le fallan los fondos y el detalle.	
MUSICA Y FX	9
Muy majos y bien comentados.	
CONTROL	9
Los lógicos para el basket.	
INNOVACION	9
Muy interesante la nueva competición.	
JUGABILIDAD	9
Si te gusta el basket, disfrutarás.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La NBA en tu consola, la jugabilidad, el nuevo campeonato...

▼ Ciertos detalles gráficos y... que Gasol sea suplente.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,8

1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Proein | Desarrollador Activision | Fecha de salida Disponible | Tipo Skateboard | PS2

TONY HAWK PRO SKATER 3

Vuelve el mejor juego de Skate

Si en algo ha destacado Tony Hawk Pro Skater durante su etapa en la Play uno, ha sido por su manejabilidad tan efectiva, su rápido control, sus posibilidades de juego, etc... así hasta un sin fin de virtudes, que han hecho de Tony Hawk Pro Skater el mejor de su estilo y un títutlo que ninguno de los que hayamos jugado podremos olvidar jamás. Ahora la gente de Activisión nos sorprende con nuevas posibilidades (si es que caben) tanto de juego como de control. Y como no, la más esperada y la que, según los creadores, harán de THPS3 un título muy adictivo y mucho más divertido que las anteriores versiones para PSX. Ahora la gente de Activision, nos ofrece la posibilidad de juego On-Line, una posibilidad que dará mucho que hablar, ya que según su creador, es una de las mejores opciones que han incluido en este nuevo título y que dará a los usuarios mucha más amplitud de juego y una diversión interminable.

Además de todas estas nuevas posibilidades de juego, se han incluido muchas opciones de control, permitiendo a los jugadores aprender nuevos movimientos, que en las anteriores versiones no estaban disponibles, junto con los demás movimientos y piruetas que ya se podían realizar en las versiones para PSX. Todo esto, con una calidad gráfica alucinante, nuevas pistas a tu disposición, etc...

Muchos modos de juego

Si nunca has jugado a Tony Hawk, deberías empezar por el modo Single Season, donde puedes practicar todo lo que quieras sin puntuación valedera para el campeonato, ni nada por el estilo. Es, por llamarlo de alguna forma, estilo libre, pero pudiendo pasar de pantalla y descubrir nuevas pistas, incluso tendrás la posibilidad de subir la habilidad a tu personaje en una tabla que aparece al finalizar cada prueba.

El modo Career es el modo competición, donde se evaluará tu habilidad sobre la tabla, los combos que realices en los diferentes puntos de control y sobre todo la precisión en las maniobras, tanto de giro como de caida sobre la misma rampa de salto. En este modo, podrás ir descubriendo, además de nuevas pistas, nuevos movimientos para tu personaje, que cada vez serán más complicados de realizar, pero que te otorgan más puntos en cada salto que realices.

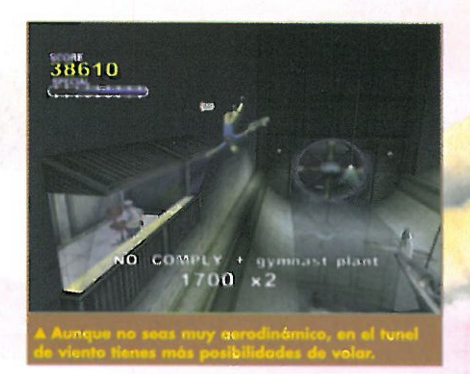
Free Skate, como el nombre indica es el modo de prueba en el cual puedes aprender todo tipo de movimientos y las pistas más famosas del circuito mundial, para así en posteriores pruebas saber cada recoveco del escenario y conseguir una puntuación mucho mayor. Las barras, las rampas, las caídas desde alturas considerables, etc... todo en este juego se convierte en un posible salto para conseguir puntuación. Intenta llevar un orden de circuito para no estar dando vueltas a lo tonto y acabar en una buena posición la prueba.

Modo dos jugadores, como el propio nombre indica es la posibilidad de jugar contra otro amigo en la misma consola o incluso en internet (cuando esta opción se halle disponible en PS2), para ver quien consigue más puntos en una serie de pruebas.

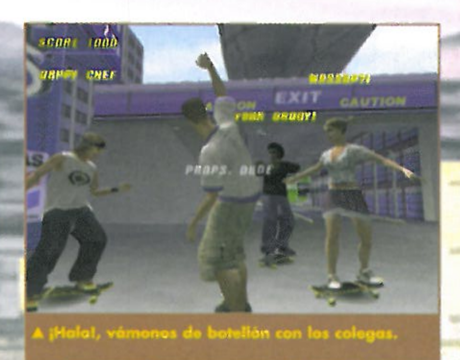
Aparte de todas estas pruebas, también podrás construir tu propio circuito, para fardar delante de los colegas y demostrarles de lo que eres capaz.

Nuevos combos y piruetas

Al igual que en verisones anteriores, la variedad de personajes para elegir es muy amplia e incluye la mayoría de los mejores



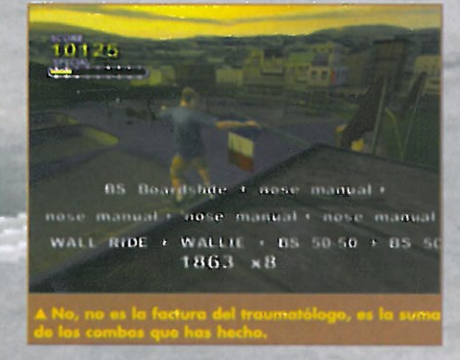
▲ Aunque no seas muy aerodinámico, en el tunel de viento tienes más posibilidades de volar.



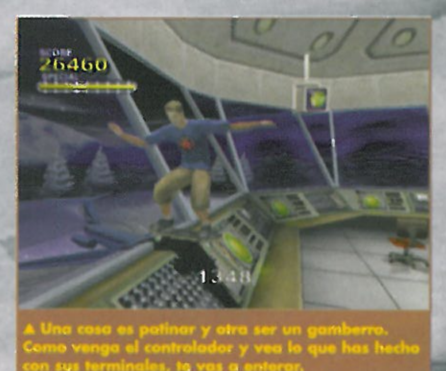
▲ ¡Hala!, vámonos de botellón con los colegas.



▲ Los bañeras son ideales para practicar todos tus movimientos.



▲ No, no es la factura del traumatólogo, es la suma de los combos que has hecho.



▲ Una cosa es patinar y otra ser un gamberro. Como venga el controlador y vea lo que has hecho con sus terminales, te vas a enterar.



▲ Dominar bien los hollies es una manera rápida de conseguir puntos.

skaters a nivel mundial, cada uno con nuevas habilidades y movimientos que ya se podían realizar en los dos títulos de PSOne. A todas las monerías que ya se podían realizar en las dos versiones anteriores, se han incluido nuevas piruetas y combos, para una mayor jugabilidad y muchas más horas de juego. Junto con esto, también está la posibilidad de aprender nuevos movimientos en internet, viendo a los otros usuarios On-Line, como los practican y como los realizan.
Ahora tamién existe la posibilidad de cambiar de apariencia a los Skaters, permitiendo al usuario, transformar, por ejemplo, a Tony en un chaval gordito y de metro cincuenta, vestirle de rosita o ponerle gafas de lo más fashion que puedas encontrar, como por ejemplo de corazoncitos. (Estaría muy mono ¿verdad?)

▲ Los grinds son difíciles, pero muy rentables a la hora de pillar puntos.



▲ Los escenarios son grandes, detallados y realmente bonitos.

Detalle hasta en las caidas

Gracias a las nuevas posibilidades gráficas de PS2, los escenarios, personajes, y en general todo el mundo Tony Hawk, ha cambiado radicalmente. Ya en las dos versiones anteriores de este título, se ofrecía una calidad gráfica alucinante y a un rendimiento muy alto, para tratarse de la consola que se trataba, mostrando un detalle minimalista en los escenarios y sobre todo en los personajes. Uno de los detalles que más nos ha llamado la atención y que más nos ha hecho sonreir, son las caidas de los Skaters. En esta nueva versión se incluye un detalle muy elaborado de cada una de las caidas, ya que ahora la sangre y el crujir de los huesos en los ostiones está muy detallado, es más, la sangre de cada caida permanecerá en el escenario toda la partida e incluso al reiniciar la pista podremos obsevar que aun quedan restos de sangre de las anterioes caidas en otras partidas anteriores. Las caidas no te restarán puntos, pero si perderás tiempo, por lo que debes tener cuidado si no quieres que se acabe todo el tiempo sin apenas hacer piruetas.



▲ El tio que va paseando, ni se inmuta. O es ciego o no le gusta el skate.

La mejor de las tres entregas

Estamos sin duda ante la mejor de las entregas de Tony Hawk Pro Skater y que no te puede faltar en la colección de juegos de PS2, y mucho más si eres un amante del deporte de riesgo. Buenos gráficos, un control muy preciso y rápido de aprender, saltos por doquier, etc...

Hightower

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9
Muy buen detalle en todos los aspectos del juego.	
MUSICA Y FX	9,5
El crujir de los huesos esta muy logrado y la banda sonora es la caña.	
CONTROL	10
Rápido, preciso y muy elaborado.	
INNOVACION	8
La tercera entrega siempre nos sorprende con algo nuevo.	
JUGABILIDAD	10
Piuetas y movimientos para realizar. Diversidad de escenarios.	

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
Diversidad de escenarios y movimientos. Gráficos muy logrados. Los efectos de sonido y la banda sonora es muy buena.	Es la tercera entrega y ya cansa un poquito. Al principio se hace algo complicado realizar buenos movimientos.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,3

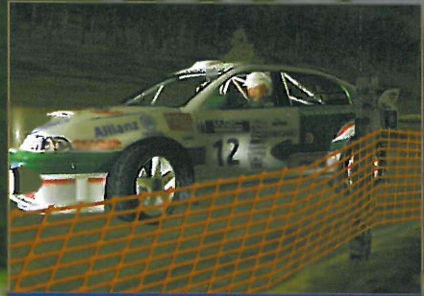
1 o 2 jugadores | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Evolution Studios | Fecha de salida Disponible | Tipo Conducción | PS2



Ojo lluvia... arraaasssss!!!



▲ Los tramos de tierra, aunque parezca mentira, son algo más fáciles que los de asfalto.



▲ Algunos efectos, como la iluminación nocturna de los coches, son simplemente increibles.

Uno de los juegos más esperados en el mundo del motor junto con Formula 1 2002, hace su aparición en PS2 a lo grande y sin defraudar a los amantes de este deporte, llevando casi al límite las posibilidades gráficas de la nueva consola de Sony y dando un amplio abanico de posibilidades técnicas de conducción que se ponen a tu disposición de una forma muy sencilla, todo ello gracias al nuevo mando analogico que te permite maniobrar con más facilidad y precisar mejor tus movimientos.

Sin duda el factor más significativo en el juego, es la increíble calidad técnica con la que ha sido dotado. Para ello, los creadores han invertido muchísimas horas en conseguir un realismo absoluto, brillos en los coches, efecto niebla, efecto lluvia, paisajes, etc... Todo ello, claro está, sin contar los efectos de sonido, el control, etc... que hacen de World Rally Championship el mejor juego de Rallies hasta la fecha.

Gráficos de muerte

Si en algo se caracteriza WRC es, sin duda, por su elaborado motor gráfico y por el excelente detalle técnico que la gente de Evolution ha elaborado. Personalmente pensamos que es lo único llamativo del mismo, ya que toda su atención se ha centrado en elaborar un entorno realista a más no poder, que de hecho lo han conseguido, pero con ello han dejado escapar muchísimos detalles técnicos que resaltaremos posteriormente Los coches, todos reales al cien por cien, dejan ver claramente las capacidades de la consola de Sony a un alto nivel mostrando detalles minimalistas en la elaboración de cada uno de ellos, como por ejemplo los discos de frenado, las caras de los personajes, el interior del vehículo, las carreteras, etc... así hasta un sin fin de detalles técnicos que os dejarán con la boca abierta. En WRC se han tomado muy en serio, el intentar mejorar gráficamente a GT3 y de hecho, en algunos aspectos lo han conseguido, como por ejemplo en el efecto del sol cuando lo tienes de frente, los desperfectos de los carros cuando recibes un golpe, etc... Por otra parte, hemos de decir que a veces da la impresión de que los coches vuelan por la carretera, dando así lugar a un control menos preciso y una inestabilidad bastante notable en el movimiento del ve-hículo.

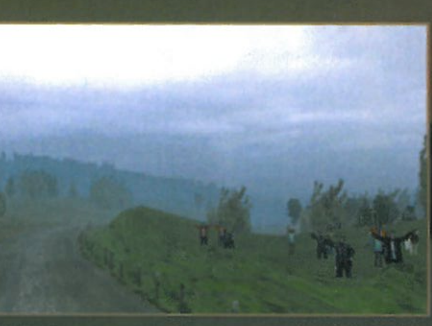


▲ Las opciones de vista son variadas, esta es la más lejana; fíjate en la profundidad del escenario.

Un control muy exigente

Para los más expertos en este tipo de juegos, WRC se convierte en un auténtico desafío a la hora de controlar el coche que elijamos. Este es el punto más flojo del juego y tal vez en el que más fallos se han cometido. Nada más empezar una carrera comenzamos a notar que las salidas son muy poco reales y que al coche le cuesta avanzar según aceleramos a ocho mil revoluciones por minuto, algo difícil de creer. A la hora de tomar curvas, es donde encontramos el verdadero fallo del control en el juego. Se hace muy duro tomar una curva derrapando, ya que muy pocas veces





▲Los escenarios son calcos de sus equivalentes en la realidad. A ver si adivinas cual es cual.



▲Otro aspecto a destacar es la perfecta recreación de las condiciones climatológicas.

conseguirás pasar una curva sin chocarte o sin parar el coche casi por completo. Los golpes te hacen perder tiempo y te fastidian la carrocería, consecuencia de que el coche no ande bien. El manejo del coche es muy poco preciso en muchas ocasiones, por lo que, para tomar una curva hay que frenar muy en seco y casi pisando huevos para no estrellarte, a todo esto hay que sumarle que los frenos del coche en pocas ocasiones funcionan correctamente, así podríamos seguir con una larga lista de fallos que hemos encontrado al control.

Los motores rugen

En WRC han dejado de lado algunos aspectos, pero otros los han tenido muy en cuenta, prueba de ello es el sonido de los motores, que podría pasar por real, de no ser porque en algunas ocasiones se escucha bastante mal. El ruido de la chapa chocando contra una valla o una roca está muy conseguido y parece real. A todo esto le debemos añadir las voces del copiloto que te acompañan durante toda la carrera y que te advierten de los baches y las curvas que debes tomar. Están muy tomados los tiempos en los que habla el copiloto, ya que te da tiempo a ver la curva y reaccionar, cosa que en otros juegos eso no ocurre.

En resumen

Al contrario que los demás juegos de conducción, WRC ha destacado mucho en el aspecto gráfico pero poco en el control de los coches. Esto no quita que sea jugable y que ofrezca muchas posibilidades a cualquier tipo de usuario, le guste o no el mundo del motor. Es un título muy recomendado, pero exige mucho a quien lo juega.



▲ En la repetición podrás recrearte con los mejores momentos de tu tramo.



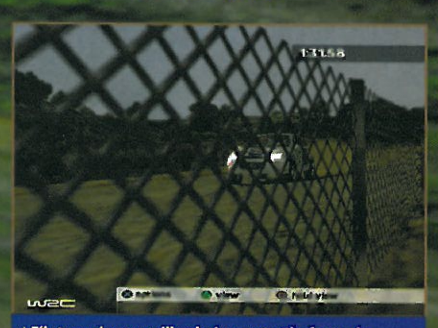
▲ Las texturas de la pista están tan bien hechas y suavizadas que no se nota ni un pixel.



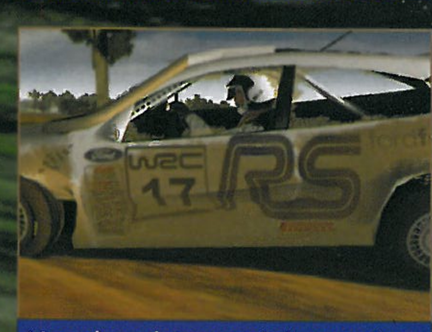
▲ El detalle en los coches es el más alto que hemos visto nunca en este tipo de juego.



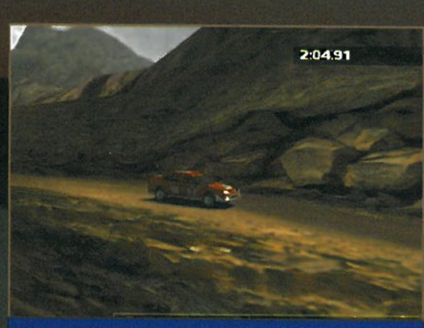
▲La vista interior es la más perfecta y espectacular que hemos visto en un juego, aunque sea poco práctica.



▲Fíjate qué maravilla de imagen. El efecto de desenfoque en la valla y el coche por detrás.



▲ Los coches se destrozan gradualmente según se vallan dando toques.



▲ La iluminación se coresponde fielmente con la zona del mundo donde nos encontramos y la hora

ANALIZADOR ★TOP

GRÁFICOS	9,5
Detalles minimalistas y escenarios bien elaborados.	
MÚSICA Y FX	8,5
Buenos efectos, aunque no muy reales.	
CONTROL	6
Exigente hasta que aprendes. Luego no es gran cosa.	
INNOVACIÓN	8
Innovaciones a nivel gráfico y poco más.	
JUGABILIDAD	9,5
Todas las marcas y pilotos del campeonato, con varios modos de juego.	

Interes

1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Graficazos de muerte. Circuitos realistas a tope. Pilotos y escuderías reales.

El control flojea y es difícil de aprender.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1 jugador | 2x CD | Distribuidor Cryo España | Desarrollador Arxel Tribe | Fecha de salida Disponible | Tipo Aventura Gráfica | PC

Los secretos de Alamut

Las movidas de oriente

Este es el tercer y último episodio de la trilogía de Paulo Coelho (anteriormente fueron "Pilgrim" y "La Leyenda"); ahora la que nos aguarda es Los Secretos de Alamut, que si bien cuenta con un mejor acabado que algunas aventuras que ya pasaron por nuestras manos, en lo que se refiere a planteamiento no ofrece nada nuevo, aunque desde luego es innegable que en lo referente a la historia cuenta con una cierta ventaja al tratarse de las historias del famoso escritor Paulo Coelho. Para los no puestos en literatura, se puede decir que este escritor brasileño de 55 años, famoso en gran parte del mundo, escribió letras de canciones y guiones televisivos y saltó a la fama en el mundo literario gracias a su obra "El Alquimista", traducida a varios idiomas. Pero lo que le vincula especialmente con el título que nos ocupa, son unos problemas personales que le llevaron a la entrada en la magia negra. Y finalmente para los que piensen que este hombre es un escritor más, que sepan que fue nombrado caballero de las Artes y Letras por el gobierno francés en el año 1996.

El Prólogo

Todo comienza en Oriente, a mediados del siglo XIII. Para los barones cristianos venidos del Norte, la aventura de las cruzadas acaba en anarquía y en derrota.
Montado sobre su gran caballo destrero, Trancrède de Nérac, un caballero franco que ha servido durante lago tiempo a la causa de los Templarios, ha intentado por su cuenta obtener un feudo en los territorios inseguros que la guerra ha entregado a saqueadores y desertores. Adoptando las armas y las costumbres salvajes de los pueblos del desierto, se ha convertido en "As-Sayf", la Cimitarra, por la gran hoja curva que blande en los combates.
Temido y respetado por todos, este hombre indomable ha elegido una vez más, sin embargo, abandonarlo todo para lanzarse a la búsqueda de Jebús, una ciudad de paz y de armonía fundada por los discípulos de un misterioso profeta, Simon de Lancrois...
Pero cuando As-Sayf descubre al fin la ciudad utópica en las montañas de Siria, ésta se encuentra abandonada, abrasada por el sol, resquebrajada por el frío de la noche, consumida por los vientos que la desuellan y la dislocan sin cesar. Para Tancrède, el sueño que había hecho nacer Simón se ha trasformado en una pesadilla. Desde Jerusalén hasta las cercanías del mar Caspio, Tancrède tendrá que enfrentarse a numerosos enemigos para alcanzar Alamut, la inexpugnable fortaleza de los asesinos junto a los que se dice, Simón habría encontrado refugio.

Y por supuesto la Historia

Seguimos a mediados del sigo XIII, en alguna parte entre el Cairo y las montañas desgarradas del norte de Persia. Mientras, en Bagdad, el califa ignora que las bailarinas de su harén servirán pronto de blanco a los arqueros de los ejércitos mongoles, Tancrède de Nérac, el templario de negro pasado, continúa con su caza del falso profeta Simón de Lancrois.
Cabalgando desde la altiva Alamut, ciudadela regentada por el maestro de los asesinos, hasta el monasterio de Santa Catalina, fortificado por los monjes para resistir mejor a los saqueadores del Sinaí, el caballero deberá hacer frente a los espectros que infestan una antigua necrópolis que domina las orillas del mar Muerto, resistir a las criaturas sensuales de un paraíso demoníaco y avanzar sin temor a lo largo de un desfiladero repleto de trampas para borrar por fin, merced a justos combates y encuentros iniciáticos, las profundas cicatrices que surcan de su alma atormentada.

La calidad te la sirven por dosis

Los secretos de Alamut es un juego cuyo planteamiento lo tenemos ya muy visto, por ello, y siguiendo la estrategia de sus programadores, debía de contener algo nuevo que ofrecer, y es aquí donde los programadores se centraron en una historia absorbente y capaz de enganchar un buen puñado de horas frente el monitor de tu PC.
Y aunque se centraron mayoritariamente en la historia, también han incluido algunas mejoras. Gráficamente está bastante mejor acabado que algunas aventuras gráficas, aunque no llegue a la calidad a la que nos están empezando a acostumbrar. El juego en si, es muy vistoso y esta muy adaptado a la época en la que suceden todos los sucesos, como por ejemplo, el menú principal, que parece un autentico mapa del desierto de oriente.
El interfaz que utilizan es también todo un acierto (¿será porque nos gusta mucho?), ya que te ofrece, la veterana vista en primera persona con una libertad de visión de 360°. Además, tendremos que ir investigando todos los rincones del juego para encontrar objetos o la salida, ya que el puntero variará de forma según encontremos un objeto para usar o combinar con alguno de nuestro inventario, es decir lo que ya vimos en juegos de la talla de Drácula I y II, Necronomicón, etc.
Si hay algo por lo que reluce Los secretos de Alamut es por el argumento, pero seguido de esto y muy de cerca, esta también el doblaje. Las voces de los personajes coinciden hasta con el movimiento de los labios gracias a la técnica del Lip-Sync, con voces de doblaje cinematográfico, a lo que hay que añadir una banda sonora muy correcta y pegadiza de toque oriental, que hacen que en lo referente a sonido, el juego salga muy bien parado.

No todo iba ser bueno

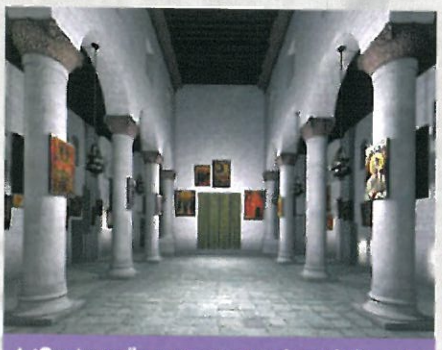
Efectivamente, si ya hemos dicho que Los secretos de Alamut es un juego que sobresale de las demás aventuras gráficas, ahora es el turno, para hacer todo lo contrario, ya que el juego tiene algunos puntos negativos que pueden hacer de él un juego poco llamativo y monótono.
En primer lugar, y lo más importante en un juego de este tipo, son los puzzles, que en determinadas circunstancias pueden llegar a desesperar al más paciente de los jugadores, éstos poseen una dificultad en algunos casos

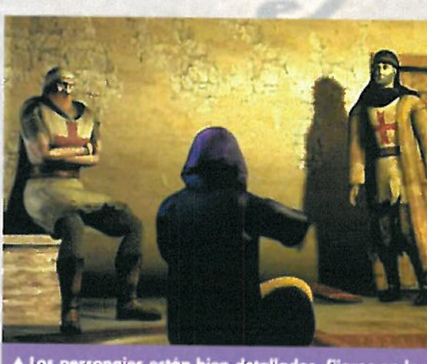

▲ Con tan sólo dos clicks podrás acceder al inventario de la parte superior.

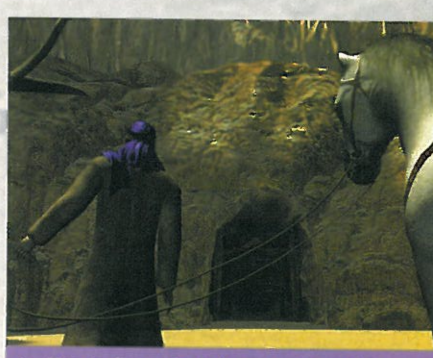
muy baja y en otros llegan a ser muy difíciles de solucionar.
Otro punto negativo, y es aquí donde llega la antítesis, ya que antes hemos dicho que el juego puede presumir de tener mejores gráficos que sus compañeros del mismo género, es que en comparación con los gráficos actuales de cualquier juego, estos parecen desfasados y anticuados.
Y para ir acabando, la verdad, es que Los secretos de Alamut es una aventura gráfica que hará el deleite de los seguidores de este tipo de juego, pero si no eres de los que se mueren por las aventuras gráficas, este título puede llegar a desagradarte a consecuencia de su dificultad en determinados momentos. Posee todo lo que necesita una aventura grafica que se precie, un argumento que enganche (avalado nada mas y nada menos que por Coelho), control fácil, diversión, horas de juego y unos gráficos medianamente buenos.

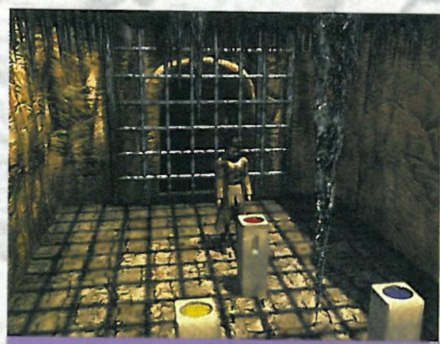
Miguel A. Segovia "Paran0ic0"

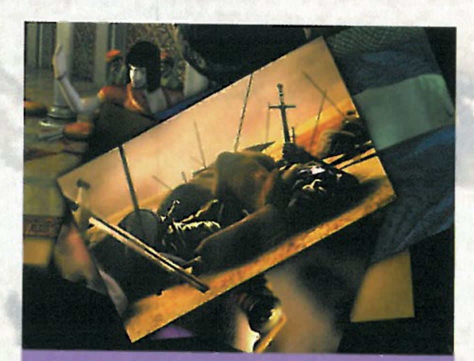

▲ Encontraremos extraños personajes típicos del estilo de Coelho.

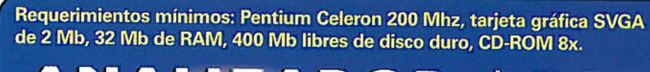

▲ ¿Que tranquila se ve esta estancia verdad?... Estate atento a las sorpresas en lugares como este.


▲ Los personajes están bien detallados, fijaros en los detalles de las ropas


▲ ...Y no te digo nada de los escenarios... tienen muy buena pinta.


▲ Si no completas esta prueba bien, caerá ese techo de pinchos sobre ti.


▲ Con la ayuda de estas estampas te irán contando toda la historia.


Requerimientos mínimos: Pentium Celeron 200 Mhz, tarjeta gráfica SVGA de 2 Mb, 32 Mb de RAM, 400 Mb libres de disco duro, CD-ROM 8x.

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota
GRAFICOS — Buenos, pero anticuados respecto a los actuales.	7,5
MUSICA Y FX — Doblaje muy bueno y correcto.	9
CONTROL — Sencillo gracias a poder manejar todo con el ratón.	9
INNOVACION — Una aventura más con argumento cuidado.	7
JUGABILIDAD — La dificultad puede traerte de cabeza.	8

Interes: 1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

La historia, que resulta muy absorbente. El doblaje y el fabuloso control.

Los gráficos, que son algo pobres y en algunos casos la dificultad.



1 jugador
multi:LAN

1x

Distribuidor Cryo
Desarrollador Microïds

Fecha de salida Disponible
Tipo Tenis

PC

Tenis Master series

¡La bola entró!

A nivel de PC son escasos los juegos sobre tenis que hasta el momento se han comercializado en España, han sido además de muy baja calidad con respecto a otras plataformas. Pero en esta ocasión Microïds se ha dado cuenta que el tenis también nos puede interesar, han logrado desarrollar un simulador de tenis de gran calidad y muy buena jugabilidad; para hacerlo algo más grande también cabe decir que cuenta con la licencia oficial de la ATP. No es necesario que diga nada sobre el argumento del juego, ya que como todo el mundo se imaginará trata sobre ganar, ganar y ganar partidos, así de simple.

Elige al campeón

Tendrás para elegir 71 personajes, todos ellos están realizados completamente en 3D, pudiendo elegir entre tres estilos distintos de personajes: los atacantes, los voleadores y los de fondo. Cada uno contará con su propia estadística y nivel en lo referente a la velocidad, resistencia, fuerza y demás caracteres del personaje. Para poder personalizar un poco a tu jugador, se te dará la opción de cambiarle el color y dibujo de la ropa cada prenda independientemente, es decir la camiseta, el pantalón, las zapatillas y la raqueta; podrás mezclar los colores como prefieras.
Para competir tendrás 10 estadios fielmente reproducidos incluidos sus sponsors. Algunos de ellos serán al aire libre y otros estarán en recintos cerrados, cada estadio es diferente tanto en su aspecto como en su forma de juego, tendrás estadios de tierra batida, moqueta o terreno duro en cada uno de los cuales primará un estilo de juego distinto mezclando los valores de altura de rebote y velocidad de la bola. También contarás con la opción de hora de juego en el cuál podrás elegir entre los tres horarios diferentes que son de día, atardecer y noche que corresponden a las 12, 17 y 20 h. respectivamente. Como extras en el escenario tendremos al juez subido en su silla y a los recoge-pelotas, pero estarán estáticos. Si cada vez que la bola chocara en la red y se parara el juego hubiera sido un aliciente más que los recoge-bolas se cruzaran por el medio de la pista para retirar la bola inmediatamente, aunque esto sólo son pequeños matices sin importancia.

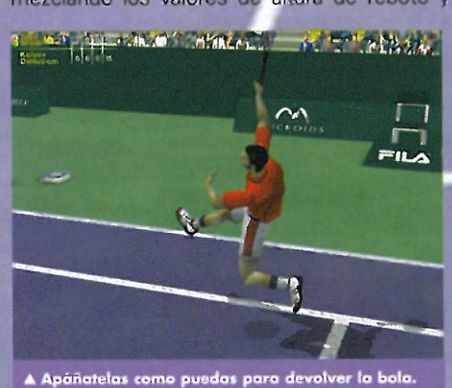
¡Silencio por favor!

Como es típico en un partido de tenis la gente tiene que estar callada, por lo que no oirás durante el juego ni música ni a la afición gritando, eso si, cada vez que empiece el partido o alguien consiga ganar oirás al público aplaudir y animar a los jugadores. Durante el desarrollo del juego tan sólo oirás los raquetazos y el movimiento de los jugadores, eso no quiere decir que antes del saque la gente se calle por completo y que haya entre el público algún gracioso que no se calle con lo que el juez deberá pedirle que se calle (no siempre esta de buen humor). La banda sonora por su parte tan sólo aparecerá en los momentos en que el menú haga aparición en pantalla. La poca localización de las voces está en francés, pero esto no es ningún problema ni ninguna desventaja ya que no existe comentarista y las únicas voces que se oyen son las del juez y el público.

En el menú inicial no tendrás ninguna complicación, tendrás acceso a los tres distintos modos de juego que son el modo temporada, partido de exhibición y juego a través de red. En el modo temporada, que sólo se podrá jugar en single, deberás elegir tanto la duración del torneo que podrá ser normal o corto, como el nivel de dificultad. Una temporada se divide en varios torneos que se celebrarán en cada uno de los estadios existentes, deberás pasar por todos hasta llegar al Tennis Masters Cup que será siempre tu torneo final. Cada torneo estará repartido a lo largo de todo el año y se celebrará en las ciudades correspondientes a cada estadio. En el modo exhibición deberás elegir el estadio, el modo de juego single o dobles, la hora de juego y algunas otras opciones. Para el modo en red deberás tener conectado tu ordenador a otro directamente, por alguna causa no acepta el modo de juego a través de Internet.

Un control sencillo

El sistema de juego es muy sencillo tan sólo necesitarás controlar al personaje con los botones de dirección y utilizar uno de los cuatro botones de acción para indicar que tipo de golpe queremos dar. Una buena opción sería utilizar un game-pad que ayuda favorablemente al movimiento del personaje y lo hace aún más fácil, no es necesario que sea uno de última generación, nos bastará con un mando de cuatro botones.
Algo a destacar es la fluidez del juego, los movimientos de los personajes son suaves, no tendrás unos cambios bruscos de posición, sino que deberás superar la inercia de la gravedad. Esto se ha conseguido gracias a sus más de 500 animaciones con la técnica del Motion-Capture. En lo que respecta a las repeticiones de las mejores jugadas hay un punto que cabe mencionar y es la repetición después de un mate, ya que la cámara hará un



▲ Apáñatelas como puedas para devolver la bola.



▲ El saludito final y todos como amigos.


▲ Un descanso y un refresco nunca vienen mal.



▲ Podrás elegir tanto juego en single como en dobles.


▲ Dominar bien el primer saque es una manera efectiva de puntuar sin problemas.


▲ Esa es una bola rápida, ya puedes correr para cazarla.

giro de 180° alrededor del jugador con la imagen congelada, como todos estaréis pensando es el efecto de la película The Matrix, que tan de moda se ha puesto últimamente y es utilizado para cualquier juego.

Conclusiones

Por lo que si quieres probar de una vez por todas un juego de tenis que nos de buena jugabilidad, buenos gráficos y la posibilidad de participar con los mejores tenistas de la ATP, te aconsejo que le eches un vistazo a este gran juego, dura competencia de Roland Garros (sin duda el mejor juego de tenis que teníamos a nivel de PC hasta ahora).

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"



▲ En el campo de tierra batida dejarás tu huellas marcadas.

Requerimientos mínimos: Pentium II 350 Mhz, aceleradora gráfica 3D 16 MB, 64 MB RAM, CD-ROM 16x

ANALIZADOR ★ TOP

Apartado	Nota
GRÁFICOS — Están las copias exactas de los estadios reales.	8,5
MUSICA Y FX — Los normales para este tipo de juego.	8
CONTROL — Muy buen control, sobre todo si utilizas un game-pad.	9
INNOVACIÓN — Existen pocos juegos de tenis que tengan calidad.	8,5
JUGABILIDAD — Buena inteligencia artificial, sabrán donde colocártela.	8,5

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Muy buen control sobre todo usando game-pad.

▼ Una temporada en modo dobles. No existe juego por Internet.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,5

1 jugador Multi-link | 1x cartucho | Distribuidor Nintendo | Desarrollador Nintendo | Fecha de salida Disponible | Tipo Rol/Aventura | GAME BOY COLOR



¡¡¡Hazte con todos y más!!!



▲ No te olvides de guardar todos los objetos que te encuentres en la mochila.



▲ Es importante visitar todos los edificios que te encuentres a lo largo del camino.

Elm nos pone al cuidado de uno de sus Pokémon y nos vemos envueltos en la constante lucha por conseguir el mayor número de animalejos posible. El objetivo del juego es conseguir atrapar todos los Pokémon que existan, para lo cual también será necesario intercambiarlos con otros amigos a través del cable Link, algo que puede resultar muy divertido o una verdadera faena si es que no tienes ese cable.

A lo largo del juego iremos mejorando nuestras habilidades como entrenador gracias a los combates que vayamos librando. Hay varios tipos de combates. Podemos luchar contra Pokémon salvajes que encontremos entre árboles y matorrales o contra otros entrenadores. En el primer caso, no sólo podemos acabar con el Pokémon y ganar habilidad, sino que cuando lo hayamos debilitado podemos cazarlo y unirlo a nuestra lista de mascotas. En el segundo caso, el combate es contra otra persona que también haya cazado unos cuantos Pokémon y habrá que acabar con todos los que presente. A otro entrenador no le puedes robar Pokémon, y este tipo de combates te dará, además de habilidad, dinero para poder comprar objetos útiles para las batallas.

Y mientras libramos un combate tras otro contra todo tipo de entrenadores o Pokémon, la historia se va desarrollando y tienes que estar atento a las llamadas del profesor Elm que te irá indicando tu misión. Además de entrenador, somos una especie de ayudante oficial del profesor en su búsqueda de las respuestas básicas sobre la existencia de los Pokémon.

Esta edición Cristal de Pokémon está llena de curiosidades, como el variado número de objetos y aparatos que podemos llevar en la mochila. A objetos básicos para el desarrollo del juego como lo son las pociones, los antídotos o las bolas para atrapar Pokémon, se unen otros tan curiosos como una bicicleta (suponemos que será plegable ¿no?), una radio para combatir el aburrimiento y, como no podía ser de otra forma en los tiempos que corren, un teléfono móvil del que esperemos que no falle la cobertura. Un juego lleno de complementos que incluso presta importancia a la hora y al día de la semana, ya que los martes tenemos la posibilidad de jugar unos eventos especiales que sólo aparecen cuando jugamos en ese preciso día.

Durante el transcurso del juego vamos a visitar muchas ciudades y pueblos en las que será importante conocer todos los edificios que haya. Los dos más importantes son el centro Pokémon, en los que se puede reponer la salud de nuestras mascotas y consultar los ordenadores para coger objetos o jugar a las cartas, y los gimnasios, lugares donde combatir con otros entrenadores mucho más duros y conseguir medallas que son muy necesarias para que nuestros Pokémon no nos pierdan el respeto. Otros edificios curiosos son los centros comerciales, las torres de radio, las pequeñas tiendas, ruinas,...

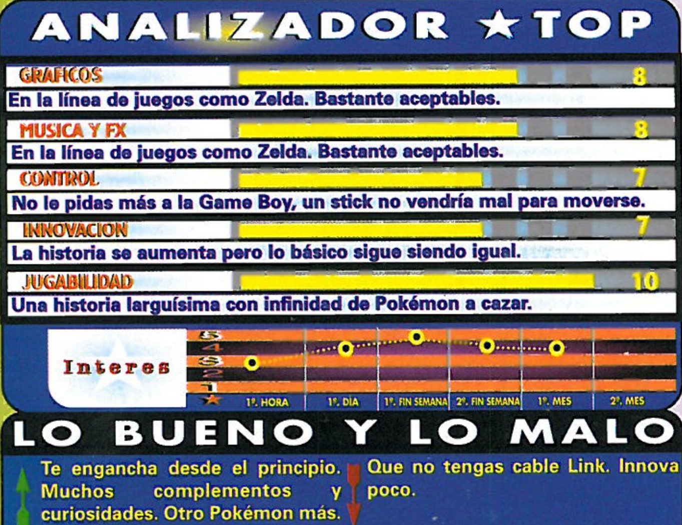
A nuestro lado en la aventura van a estar los profesores Elm y Oak, a los que ayudaremos para seguir evolucionando en el estudio de los Pokémon, y nuestra querida madre, un personaje muy simpático pero siempre preocupada por nuestros ahorros.

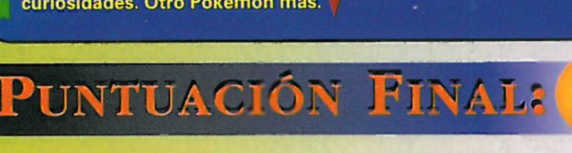
Pokémon Cristal es un juego muy completo que también es compatible con Pokémon Stadium 2 de Nintendo 64, para los fans de Nintendo más viciados de la saga.

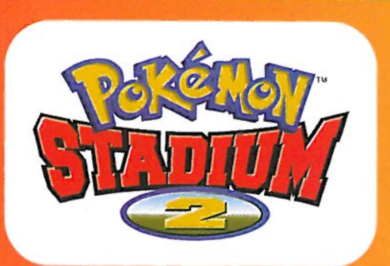
Gráficamente estamos ante un juego que sigue la línea del clásico Zelda, con una vista superior en el desarrollo de la aventura, que cambia, cuando luchamos, a una visión cara a cara con nuestro rival.

La música acompaña a la perfección a un juego muy adictivo que consigue enganchar hasta a los más desconocidos en el tema. Pokémon Cristal es un juego muy completo y envolvente que sigue la línea de míticas aventuras como Zelda y en la que nos engancharemos hasta el final aunque nunca hayamos sido muy adictos a la serie. Un título básico en la juegoteca de los más Pokémaniacos.

Javier Sánchez Quero







El estadio te espera



▲Algunos combates son tan desiguales como este. De todas formas apostaríamos por el pequeñajo.

Cuando uno no conoce el mundo de Pokémon no entiende por qué tanta gente rinde culto a esta clase de personajillos y a una forma de jugar que parece un poco simple. Pero al acercarnos a uno de sus juegos ya comienza a darnos el gusanillo y entendemos el por qué tantos seguidores, porque los Pokémon son juegos totalmente adictivos y además existe una amplia gama para no parar de jugar y jugar.

Pokémon Stadium 2 es uno de los juegos más completos de toda la serie con posibilidades infinitas de combates, estrategias, aprendizaje, minijuegos, compatible con las seis ediciones de la serie para Game Boy (Roja, Azul, Amarilla, Oro, Plata, Cristal).

En este juego el objetivo es llegar a ser el mejor entrenador Pokémon y demostrarlo en el escenario donde todo el mundo te estará observando: El Estadio. Para ello no sólo hay que coger práctica en el combate, sino que habrá que estudiar, entrenar, aprender las combinaciones más peligrosas, etc.

En el menú principal tenemos tres posibilidades. Las más sencillas son Lucha Ahora, que consiste en batallas rápidas; y Evento Batalla, donde jugar todos los tipos de copas Pokémon que queramos aunque eso sí, con la condición indispensable de estar al menos dos jugadores.

El juego gira en torno al modo Ciudad Blanca, donde vamos a encontrar multitud de posibilidades que nos harán el camino al estadio bastante más largo de lo que creíamos.

El elemento que sobresale cuando accedemos a la Ciudad Blanca es, claro está, el estadio. En el estadio se celebran torneos Pokémon en los que deberás luchar contra otros ocho entrenadores. Son cuatro torneos distintos con reglas diferentes. Pero para poder acceder a estas pruebas es necesario un aprendizaje y una práctica que vamos a ir tomando en las distintas casas de la ciudad.

En la Academia Pokémon es donde adquiriremos los conocimientos teóricos sobre estas mascotillas. Primo es el encargado de dar las clases y el que te hará los exámenes cuando estés preparado. Si no pasas los exámenes no podrás ser un gran entrenador y combatir con los mejores.

En los exámenes hay que pasar una prueba teórica de sabiduría y una prueba de habilidad, un pequeño combate en el que practicar lo que Primo nos ha enseñado. Aun así, la biblioteca es un buen lugar para reforzar nuestra sabiduría. Podemos acudir a ella siempre que queramos consultar sobre cualquier cosa.

Otro edificio interesante es el laboratorio Pokémon, en el que podemos organizar nuestro equipo y los objetos que tengamos. También es un lugar en el que se pueden intercambiar Pokémon con otros amigos, o consultar el PC para ordenar o almacenar objetos o Pokémon.

En el castillo de los líderes de gimnasio vamos a encontrar a los líderes de los juegos de Pokémon para Game Boy. Son personajes muy potentes que habrá que derrotar tras muchos entrenamientos.

Cuando estemos cansados podemos ir a nuestro cuarto. La única cosa que se puede hacer aquí es cambiar la decoración, una alternativa divertida y relajante tras tanto combate y tantas clases en la academia.

En la Torre GB se puede utilizar la N64 para jugar a cualquier juego Pokémon de Game Boy.

Y si lo que queremos es únicamente practicar combates, pues nada como el modo batalla libre, en el que tú creas tu propio equipo y vas tomando contacto con los golpes.

Una de las opciones más divertidas son los minijuegos. Hay hasta un total de doce, entre los que se encuentran divertidos tests al estilo Trivial, un Pokéfútbol (a estos también les va lo del deporte rey), una carrera de Pokémon y otro tipo de juegos muy sencillos pero muy divertidos. Es una opción muy entretenida para escapar un poco de todos los combates.

aAlgo que hay que tener siempre en cuenta en estos juegos es el tipo de Pokémon que utilizamos, pues cada uno tiene sus propias combinaciones y hace más daño según ataque de una forma u otra. También hay que conocer los defectos, porque a veces el mejor ataque es una buena defensa (¿o era al revés?).

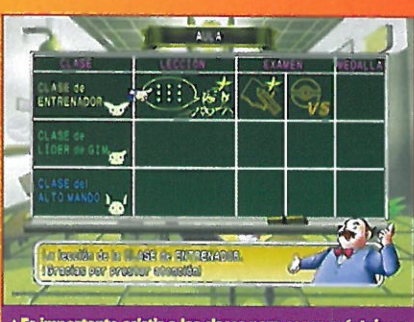
El nivel gráfico de Pokémon Staduium 2 está a la altura de la calidad del juego. Se trata de reflejar un mundo de dibujos animados y eso se hace a la perfección, sin grandes alardes pero con un resultado final muy bonito divertido.

El doblaje está muy logrado y pone un toque de humor al juego que lo hace muy divertido. Los efectos de sonido y la música son, en general, bastante buenos, siendo esta última muy animada en todo momento y con mucho ritmo.

Por poner alguna pega, el control es dificilillo porque es un juego con muchas combinaciones de golpes que nos costarán algo aprender. Pero bueno, todo es cuestión de tiempo.

Javi Sánchez Quero





▲Es importante asistir a las clases para coger práctoica y conocimientos.

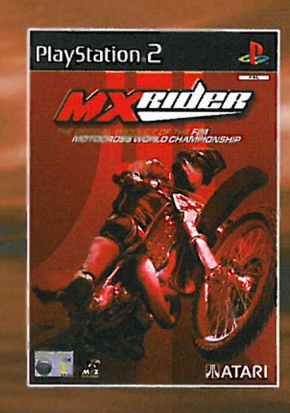






▲ Claro que además de aprender, luego tendrás que aprobar los exámenes.







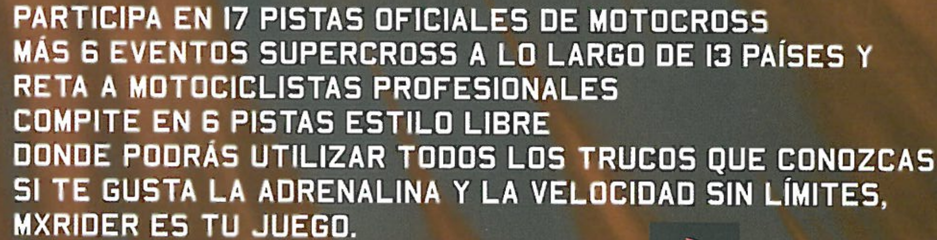






THE OFFICIAL PRODUCT OF THE FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP







DRUUNA MORBUS GRAVIS

Por Carlos "Eicke" Magaña

Recientemente tuvisteis la oportunidad de leer nuestro punto de vista sobre la última aventura desarrollada por los chicos de Artematica y distribuida en nuestro país por la gente de Cryo. Como ya se indicaba en la review, en Druuna nos encontramos con una aventura gráfica cuando menos atípica, ya que en el juego nos encontramos aparte de con los típicos elementos del género, con elementos de lo más dispares, como plataformas o videos interactivos. Dadas las características del juego y su particular interfaz se nos va a requerir en todo momento un movimiento muy preciso y si tenemos en cuenta que en esta aventura se puede morir nos podemos imaginar que el nivel de dificultad puede resultar realmente elevado. Sin embargo y dada la alta calidad tanto del juego como del guión, (por algo está inspirado en la obra homónima del genial Serpieri), pusimos manos a la obra y tras muchas horas de juego, os presentamos esta guía que probablemente os ahorrará numerosos dolores de cabeza a la hora de desvelar el oscuro secreto que se esconde tras la terrible enfermedad conocida como Morbus Gravis.

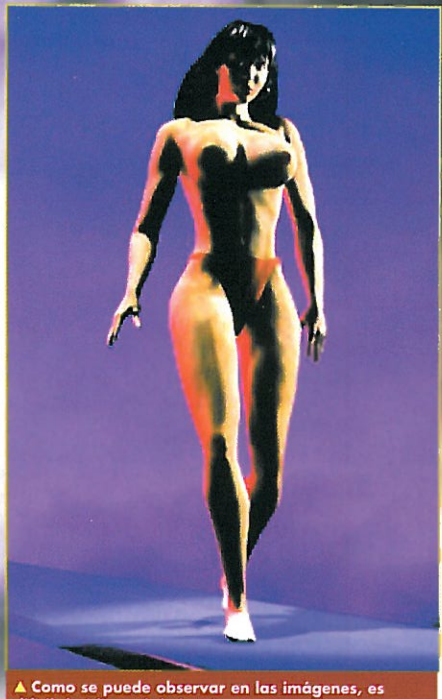


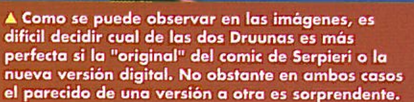
EL MOVIMIENTO ENTRE LAS MEMORIAS

En el juego no encarnamos directamente a Druuna, sino a un personaje anónimo que descubre a la muchacha conectada a un extraño terminal y sumida en una especie de estado catátonico. Por tanto, la única forma de averiguar por qué está esta chica ahí es utilizando el terminal para "conectarnos" a su mente y volvernos su alter ego virtual para reconstruir su vida. Debido a esta peculiar forma, muy al estilo de The Matrix, podemos movernos libremente por las capas de la corteza cerebral de Druuna. En principio sólo tendremos acceso a unas cuantas e iremos desbloqueando más zonas de memoria progresivamente. Podemos acceder a las memorias de que dispongamos en el orden que queramos, sin embargo y dado que puede afectar al desarrollo argumental y a algún que otro detalle que más adelante se explica, es muy recomendable recorrer las memorias de forma ordenada para disfrutar del juego en su máxima intensidad.

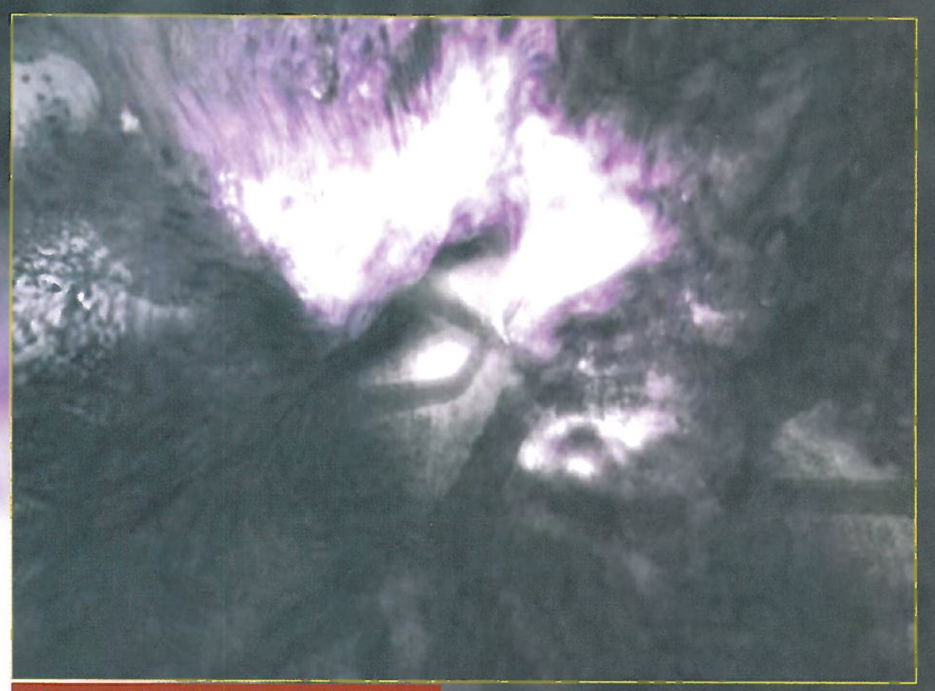
PANEL DE CONTROL

En el transcurso del juego podremos salvar la partida cuando y donde queramos, con la excepción de los vídeos interactivos, durante el desarrollo de los cuales además de no poder salvar, tampoco podremos interrumpir el vídeo. Dada la elevada dificultad del juego antes mencionada, sería muy frecuente y usual salvar la partida casi en cualquier parte que implicara superar un obstáculo o tras un vídeo interactivo largo. Sin embargo, aquí debemos tener en cuenta una serie de factores de gran impor-tancia, como son la actividad cardiaca y el esfuerzo cognitivo que irán aumentando en función del esfuerzo físico e intelectual al que sometamos a Druuna, si estos valores sobrepasan los límites establecidos se producirá una desconexión forzada, lo que en Druuna equivale al clásico Game Over. Para resolver esto tenemos la opción de activar el norma-lizador, un ins-trumento que redu-ce a cero los dos





▲ Como se puede observar en las imágenes, es difícil decidir cual de las dos Druunas es más perfecta si la "original" del comic de Serpieri o la nueva versión digital. No obstante en ambos casos el parecido de una versión a otra es sorprendente.



▲ Así es como iremos desplazándonos de una parte a otra del "telebro" de Druuna.

parámetros ante-riores pero que sin embargo aumentará la tensión nerviosa de nuestro alter ego virtual femenino. Este es un parámetro crítico, ya que si sobrepasa el límite no podremos volver a salvar la partida y una vez que los dos parámetros citados anteriormente alcancen el límite nos veremos forzados a desconectarnos de Druuna con lo cual será completamente imposible finalizar el juego. No obstante, si seguís las recomendaciones que os exponemos a continuación y en donde os indicaremos también los mejores puntos para salvar la partida, podréis llevar a buen término vuestra aventura sin llegar a superar el 60% de carga en la tensión nerviosa, con lo cual, si algún escenario se os antoja excesivamente difícil contáis aún con un 40% de tensión nerviosa libre para salvar la partida.a

GUIA DE LAS DOCE MEMORIAS

Los pasos a seguir que os indicamos a continuación, son la forma más directa de llegar al final del juego, también os indicamos solo los objetos imprescindibles que deberéis recoger. Aún así sería recomendable que hicieseis una exploración exhaustiva de cada nivel o de lo contrario os perderéis algunos de los magníficos vídeos con los que nos deleita Druuna o la posibilidad de caer en alguna trampa de lo más refinada.

PRIMERA MEMORIA

-Habitación de Druuna.

Lo único que debes hacer es salir de la habitación, aunque si te diriges a la parte trasera de la habitación verás a Schastar atravesando un "mal momento".

-B01 y 012

Sigue recto hasta llegar a un plano en el que verás a Druuna a lo lejos y a un par de misántropos (llamaremos así a los infectados por el Morbus Gravis) en primer plano, dirígite hacia ellos y pasa entre los dos evitando acercarte demasiado o les servirás de cena. Al cambiar de pantalla verás una gran plaza, atraviésala y en la parte derecha de la plaza verás una entrada a los niveles inferiores.

-K03

Tras ver el vídeo, continúa todo recto hasta llegar a una zona en la que el suelo está roto, salva el obstáculo utilizando el salto largo.

-K09

Cruza la habitación en la que te encuentras, gira por el primer pasillo a la izquierda, el segundo conduce a una trampa, aún así es recomendable que salves y le eches un vistazo a la trampa, el vídeo es muy bueno. Una vez en el pasillo recórrelo entero hasta llegar a una especie de corredor hecho de tuberías curvas que salen del techo, verás una puerta abierta y lo que parece un objeto utilizable. La opción lógica sería entrar por la puerta, grave error, esa puerta te llevará directo a una trampa. No obstante es un vídeo interactivo por lo cual puedes salir indemne de la trampa. Con esto parece que estamos en un callejón sin salida ¿no?. Bien, la solución es sencilla, vuelve sobre tus pasos hasta encontrar un cadáver, al acercarte a él activarás un vídeo no interactivo. Una vez acabado, recoge la tarjeta de pureza biológica y sal por la puerta del fondo. En este caso es importante que salves la partida antes de atravesar la puerta, ya que una vez te hayas aproximado a la puerta lo suficiente, se activará el primero de los videos interactivos no evitables del juego.

Túnel de vapor: el vídeo consta de tres momentos interactivos que a su vez constan de tres señales de actuación; en los tres momentos las dos primeras señales son una trampa,
con lo que si no quieres convertirte en Druuna al vapor espera a la tercera, las direcciones correctas a pulsar en la tercera posibilidad de acción de cada momento son las siguientes:

Primer Momento: ABAJO
Segundo Momento: ARRIBA
Tercer Momento: ABAJO
-K9B

Gira a la izquierda y continúa recto hasta llegar a un montacargas en el que activarás un vídeo. Continúa recto y al fondo gira a la derecha, con lo que activarás la secuencia del enano.

SEGUNDA MEMORIA.

Pesadilla
Druuna padece una especie de pesadilla recurrente, que se nos mostrará a modo de secuencia interactiva. Si no ejecutas la acción correcta, aumentará la actividad cardiaca, si los fallos se repiten constantemente en las pesadillas pueden acabar resultando un factor muy negativo de cara al desarrollo global de la aventura por las razones antes explicadas. La dirección correcta es ARRIBA.

-K91

Avanza hasta llegar a una especie de caldera antigua y recoge un rodamiento de bolas que está justo al lado. Gira a la izquierda unos 90 grados y avanza hasta llegar a una sala de mayor tamaño. A la izquierda de Druuna verás en una pared la inscripción "K91", avanza en paralelo a la inscripción y al llegar al fondo gira a la izquierda.

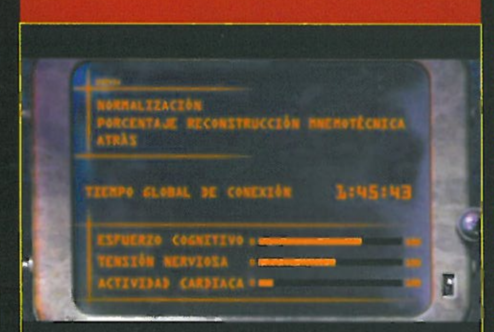
SECTOR DE LAS TUBERÍAS
Este sector se compone de tres subniveles formados por laberintos de planchas metálicas y tuberías. Es fácil perderse y hay algunos saltos un tanto difíciles. Por este motivo hemos numerado cada subnivel por pantallas, es decir, la pantalla 1 sería donde apareces por primera vez, la pantalla 2 la siguiente que ves. Ten en cuenta que es un plano secuencial, así que si te equivocas en alguna de las pantallas el resto no tiene por qué corresponderse con la enumeración que hemos hecho. La siguiente imagen por ejemplo, se corresponde con la pantalla 1 del primer subnivel.

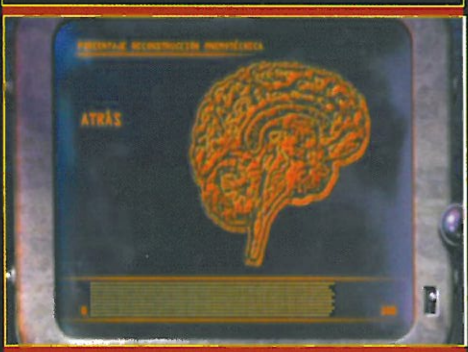
-LTA (Tuberías)

-P1: Avanza hasta la tubería rota, utiliza el salto largo para superar este obstáculo y continúa recto.
-P2: Gira en la desviación que verás a la derecha de Druuna.
-P3: Sigue por la tubería sin cambiar de dirección.
-P4: Continúa recto.
-P5: Continúa recto.
-P6: Continúa recto teniendo cuidado en un codo que hace la tubería, hay una rotura y si no te ciñes al lado derecho puedes caer.
-P7: Aquí tendrás que realizar 6 saltos sobre unas estructuras cilíndricas. Como punto de referencia, sitúate a un cuarto del límite de la superficie de cada cilindro y utiliza el salto largo.
-P8: Continúa recto.
-P9: Continúa recto.
-P10: Continúa recto ignorando la bifurcación que verás a la izquierda.
-P11: Continúa recto hasta llegar al ascensor que te llevará al siguiente subnivel.

-LTB (Planchas metálicas)

-P1: Sigue recto en la dirección en la que apareces.





El porcentaje de reconstrucción Mnemotécnica os indica el porcentaje de aventura que lleváis descubierto, con esta guía realmente no os será de gran utilidad pero resulta muy curioso ir observando como vamos avanzando poco a poco y profundizando cada vez más en la mente de Druuna.

-P2: Continúa recto.
-P3: Continúa recto.
-P4: Coge la bifurcación que verás a la izquierda, después coge la bifurcación que hay a la derecha y por último continúa recto.
-P5: Desvíate por la bifurcación que verás a la derecha.
-P6: Verás un trozo de plancha roto, utiliza el salto largo para sortear el agujero.
-P7: Continúa recto.
-P8: Desvíate por la bifurcación de la izquierda y continúa recto.
-P9: Continúa recto.
-P10: Continúa recto.
-P11: Continúa recto hasta llegar al ascensor.

-LTC (Tuberías)

-P1: Toma la bifurcación que verás a la izquierda, posteriormente la que veras a la derecha y sigue recto.
-P2: Toma la bifurcación de la derecha y después una vez más a la derecha en la siguiente bifurcación.
-P3: Toma la bifurcación que hay a la izquierda, posteriormente la de la derecha y continúa recto.
-P4: Toma la bifurcación que hay a la derecha.
-P5: Toma la bifurcación que hay a la derecha.
-P6: Sortea la tubería rota utilizando el salto largo y toma la bifurcación que hay a la izquierda.
-P7: Sigue recto hasta llegar al ascensor.

-K00

Aquí te las verás con tus primeros enemigos serios, son una especie de esponjas rojizas, probablemente animales menores, como ratas mutadas por el virus, nosotros para entendernos les llamaremos esponjiformillos.
Nada más aparecer en la habitación, gira unos 80 grados a la izquierda y sal corriendo para evitar a los dos esponjiformillos que están acechando. Al llegar a la habitación del fondo dirígete a la parte inundada y se activará uno de los vídeos más espectaculares del juego.

TERCERA MEMORIA.

Esta y la siguiente son probablemente las dos memorias más difíciles del juego, así que presta atención.

-K5A

Salva la partida y avanza en la dirección en la que te encuentras.

-KBR

Aquí te encontrarás en los pasillos laterales del interior de un cilindro, el problema consiste en que hay dos raíles concéntricos que giran constantemente y de los cuales sobresale un borde afilado, que curiosamente está situado a la altura de la cabeza de Druuna. No hay una táctica específica para pasar este obstáculo, pero un buen truco es esperar el momento oportuno, dar pasos y agacharse y sobre todo, armarse de paciencia.

-KBS

Salva la partida, ya que el pasillo en el que estás te llevará directo a otro cilindro como el anterior. Aplica la misma técnica que en el cilindro anterior.

-K05

Ve siempre recto, sin tomar ninguna bifurcación.

-K78

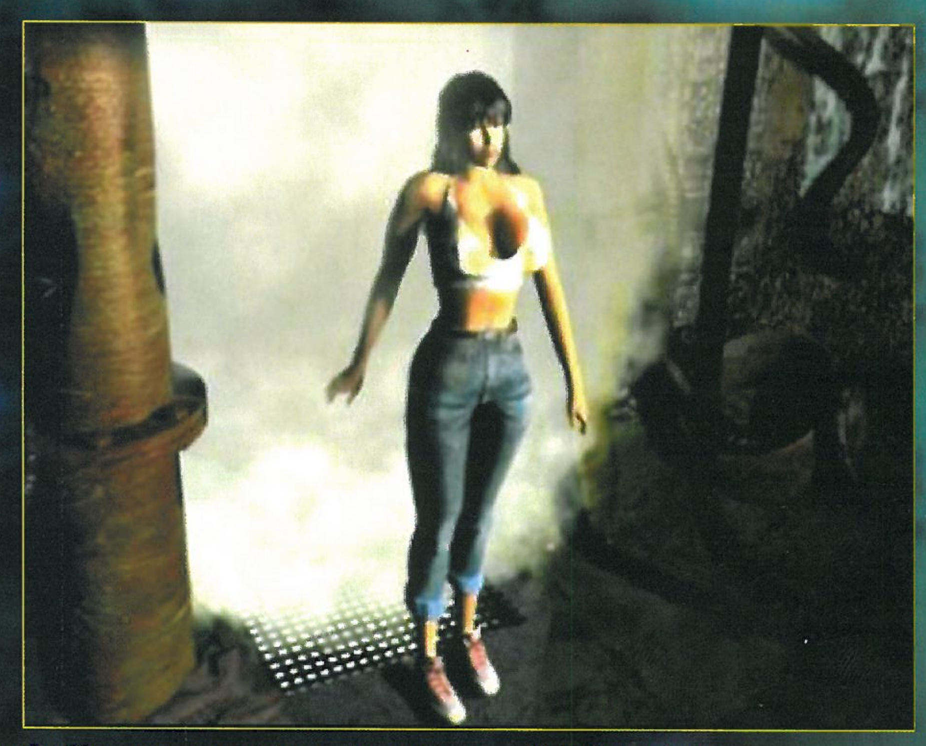
Esta zona es un auténtico nido de esponjiformillos, ve siempre corriendo y trata de no autoarriconarte. En las salas en las que veas más de una puerta, toma siempre la de la derecha. Una vez fuera de esta zona verás un nuevo vídeo.

CUARTA MEMORIA.

-K11

Este nivel se desarrolla completamente a oscuras, puedes armarte de paciencia e intentarlo siguiendo las normas, o aprovechar un pequeño fallo de programa que hemos descubierto. En ocasiones al pulsar ALT+TAB para minimizar el juego y luego volver a maximizarlo, se produce un error de programa que afecta a las luces del juego y a la textura de Druuna, lo bueno de este fallo es que al parpadear la luz tenemos una buena iluminación asegurada. Además, una vez pasado el nivel, salvamos la partida, salimos del juego, lo volvemos a iniciar y este pequeño fallo habrá desaparecido. Hay que tener en cuenta que nuestro peculiar truco no siempre funciona y en numerosas ocasiones el programa no falla, así que ahí van unos consejos.

Avanza en la dirección en la que has aparecido siguiendo el muro hasta que encuentres una entrada en la parte derecha. Síguelo hasta que veas una plancha de la pared rota (de las que son naranjas y blancas) A la izquierda de esta plancha verás una pequeña abertura, introdúcete por ella y continúa hasta el final donde girarás a la derecha. En la primera



habitación que encuentres (la cual reconocerás por una puerta hecha de barrotes oxidados) sigue adelante y en la parte derecha de la habitación encontrarás una salida. En el nuevo pasillo gira a la derecha y después continúa siempre recto.

NOTA: Si te atascas en este nivel no es recomendable que salves la partida en un punto intermedio del mismo, ya que la linterna que te ha dado el mutante va perdiendo luminosidad a medida que pasa el tiempo.

Pesadilla: ARRIBA.

-K37

Sigue este largo pasillo tomando la primera bifurcación a la izquierda y la segunda a la derecha.

-37B

Este es el nivel de las piedras verdes. Los saltos deben muy precisos ya que una caida significa la muerte, es recomendable que si te atascas en algún salto en concreto salves justo antes para no tener que repetir toda la parte que ya hayas hecho. La secuencia de movimientos es la siguiente:

- Salto largo.
- Salto corto.
- Paso.
- Dos rotaciones a la derecha.
- Salto corto.
- Pasito.
- Rotación izquierda.
- 3 rotaciones a la derecha.
- Salto largo.
- 2 rotaciones a la izquierda.
- Salto largo.
- Pasito
- Paso atrás.
- Salto largo.
- Pasito.
- Salto corto.
- Pasito.
- Salto corto.
- 2 pasitos.
- 3 rotaciones a la derecha.
- Pasito.
- Salto corto.
- Paso.
- Rotación izquierda.
- Paso.
- Salto corto.
- Salto largo.
- 3 rotaciones a la derecha.
- 2 pasitos.
- Rotación izquierda.
- Pasito.
- Rotación izquierda.
- Salto corto.

El último salto dará paso a un video interactivo, la dirección a pulsar es ARRIBA.

QUINTA MEMORIA
Pesadilla: dirección a pulsar ARRIBA.

-H06

Atraviesa la zona, cuando llegues a una especie de plaza pequeña, deberás correr

zigzagueando para evitar las flechas que te lanzan los dos tipos con ballestas que están en la parte superior de la plaza, al fondo a la izquierda se localiza la salida de esta zona.

-002

Atraviesa la zona hasta llegar a una puerta semiabierta de hierro oxidado, se activará un vídeo. Cuando aparezcas en la siguiente pantalla, dirígete directamente al soldado que está a la izquierda. Esto activará una secuencia interactiva, deberás pulsar DERECHA cuando la mujer mute.
Una vez acabado el vídeo de la mutante, se activará la secuencia de Jock, la respuesta correcta es la "A". NOTA: Si no recogiste el certificado de pureza biológica anteriormente, no podrás finalizar esta memoria.

-02B

Dirígete hacía el fondo del corredor, entra por la última puerta a la derecha y encamínate hacia el escritorio. Recoge la muestra de suero, sal de la habitación y entra en la habitación de enfrente (última puerta a la izquierda del corredor).

Dirígete al escritorio por la parte cercana al armario y coge la muestra de JJ180.
La enfermería consta de dos puertas, en una encontrarás al doctor Ottoneggher sufriendo un "problemilla" cardiaco, la otra estará vacía. Tanto si lo haces en primer lugar como en segundo, una vez abierta la puerta donde se encuentra el doctor se activará una secuencia interactiva en la que deberás pulsar la dirección IZQUIERDA.

SEXTA MEMORIA

-PGF

Atraviesa la zona hasta llegar a un portal de grandes dimensiones hecho de barras metálicas. Entra en el portal, una vez dentro entra por la puerta que está iluminada.

-PGI

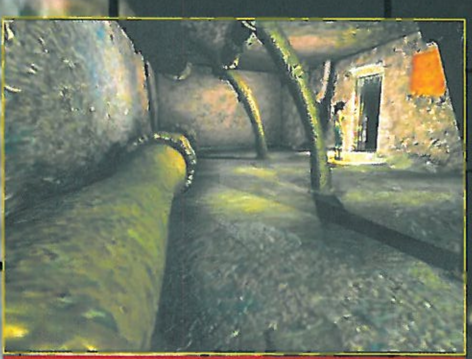
Cruza la habitación hasta llegar a la puerta que está a la izquierda. Recorre el pasillo hasta llegar a la puerta de la celda en la que hay un bidón. Gira a la izquierda y entra en una pequeña habitación en la que encontrarás una llave de hierro de gran tamaño. Sal de la habitación y abre la puerta de la celda que está al lado del bidón, si has cogido la llave entrarás a la segunda zona de la cárcel.

-PGC

Sigue recto y gira a la derecha al final del pasillo.

-PGE

Gira a la izquierda de Druuna y continúa por el primer corredor que encuentres a la derecha.



▲ Esta opción que parece la más lógica es el camino

Si haces esto correctamente se activará la secuencia de Abrham.

Vuelve sobre tus pasos hasta la zona en donde apareciste, poco antes de llegar al principio del nivel, si sigues recto observarás que hay un agujero en la pared, este agujero es la entrada a la catedral.

-A06

Cruza la catedral hasta donde debería estar el altar y entra por la puerta de la derecha.

-STV

Al acabar de subir la escalera, entra en la habitación de la izquierda y activarás la secuencia de los robots. Recoge el microchip del suelo.

Entra por la puerta de la izquierda a la sala del obispo. Las respuestas correctas a las preguntas del obispo son la "B" y la "A". Al terminar la conversación vuelve sobre tus pasos hasta el principio del nivel y sal del mismo.

NOTA: Si no recogiste la muestra de JJ180 no podrás finalizar esta memoria.

SÉPTIMA MEMORIA

Pesadilla: Dirección correcta ARRIBA.

-15A

Camina hasta el fondo del pasillo, gira a la derecha y baja la escalera, gira a la derecha una vez más y encamínate por el pasillo rojo hasta llegar a la casa de Jetta. Por el camino tendrás que esquivar un par de chorros de fuego intermitentes que hay al lado de una pasarela. Utiliza el salto largo y no tendrás mayor problema.
Una vez en casa de Jetta se activará una secuencia interactiva, la respuesta correcta es la "B". No obstante si quieres sacar algo útil de Jetta tendrás que llevar encima el rodamiento de bolas que mencionábamos antes. Una vez que hayas acabado en la casa de Jetta rehaz el camino hasta la escalera, en vez de subirla, toma la otra única dirección posible que te conducirá al poblado de chabolas.

-07B

Al llegar a zona de chabolas te darás cuenta que prácticamente todo el ejercito te está buscando, tendrás que burlar a cuatro soldados, los dos primeros son bien sencillos, con el primero tienes que ceñirte lo máximo posible a la derecha y no te verá, con el segundo repite la operación. Pasa rápidamente por la calle estrecha y llegarás a una calle que se divide en dos pasillos, en el derecho hay un soldado dándote la espalda y en el izquierdo otro que viene de frente. Ve por el lado derecho sin aproximarte demasiado al soldado, espera a que pase el que viene de frente por el otro lado y escapa por el lado izquierdo de la calle.

OCTAVA MEMORIA

-B02

Avanza en dirección derecha (la derecha de Druuna) y entra por la puerta verde.

-012

Vuelve a la casa de Druuna poniendo atención en los misántropos que todavía hay en la zona.

-001

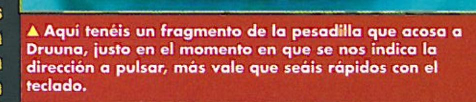
Antes de entrar en la casa de Druuna recoge la pistola que hay junto al cadáver del soldado muerto.
En el vídeo interactivo de Sastra, la dirección correcta a pulsar es ABAJO (verás una bonita demostración de "girl power").
Pasa por las diferentes capas de memoria hasta volver a la séptima memoria.

SÉPTIMA MEMORIA (SEGUNDA ENTRADA).

Vuelve al sector 15ª y en vez de bajar por la escalera de la derecha, introdúcete por el tubo de ventilación que hay a la izquierda. Esto activará una secuencia interactiva en la cual , la dirección correcta a pulsar es DERECHA.

NOVENA MEMORIA

En la secuencia interactiva del sacerdote, la dirección correcta a pulsar es DERECHA. Es



▲ Aquí tenéis un fragmento de la pesadilla que acosa a Druuna, justo en el momento en que se nos indica la dirección a pulsar, más vale que seáis rápidos con el teclado.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
TOP GAMES C/ Maudes, 11, 1º F -28003. Madrid. O mándanos un e-mail a: topgames@visualdisco.com
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).
Tío Alberto y Hightower.

APPLE
Mail

¿Hola peña que tal? mi seudónimo es apple y tengo algunas preguntas para vosotros. Ante todo congratulations for the revista y for the programa porque son la kaña of spain. Dicho lo cual... ¿me podéis pasar trucos para el Tony Hawk´s 2?

Podríamos... pero hay un pequeño problema, y es que no nos dices para que plataforma los necesitas. De todas formas, como vemos que dominas eso del inglés dirígete a la página www.ign.com y encontrarás lo que buscas.

¿Para cuando Silent Hill 2?

Para ya mismo. Incluso si te das prisa en suscribirte en este mismo número, te puedes hacer con una copia por la cara. Nosotros "semos asín"...

¿Otro Crash?

Sí. Pero no es otro Crash a secas. Es el mejor Crash que ha salido y es para PS2. En este número tienes algún que otro dato del juego en la sección Monitor y el mes que viene, el análisis.

¿Qué tal de FFX?

Bueno, en el número 6 tienes una extensa Preview que se curró el Hightower con la versión en Japonés,. Desde entonces este chico no es el mismo. No hace más que darnos la paliza con el jueguecito...

AY LAS MAYÚSCULAS...
Diego Cepeda Ramírez
Mail

Hola colegas de Top Games. Me llamo Diego y tengo unas preguntas:
¿ Cuando saldrán Tony Hawk 3 y Silent Hill en España?

Antes de nada, tronco, una cosita. ¿A ti no te han enseñado en los chats, que escribir en mayúsculas es de mala educación porque significa que estás gritando? Pues aquí en la redacción pasa lo mismo; solo que aquí no significa que estés gritando, sino que este pobre que escribe tiene que volver a escribir tu carta porque la has mandado toda en mayúsculas, pequeño monster. Bromas aparte, lo de Silent Hill ya lo hemos contestado en la carta anterior. En cuanto a Tony Hawk, está también a la venta cuando leas esto.

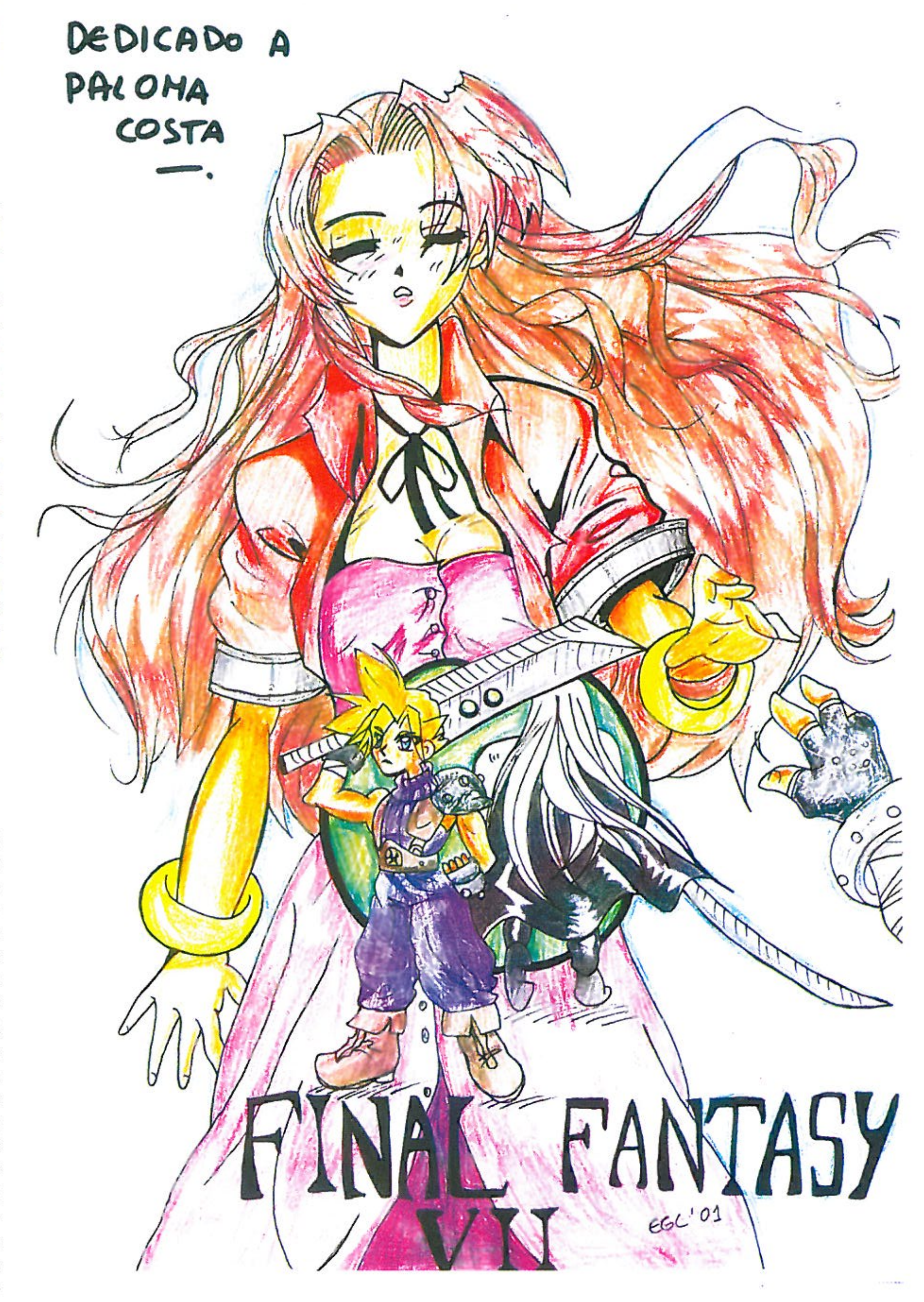
En mi PS2 he jugado a Silent Hill y no me aceptaba la Memory Card de PS2. ¿Solo sirven las de PSone?

Pues sí, hijo, sí. Pero no es porque los de Sony hayan querido jorobar la marrana. Simplemente es por la configuración de la memoria. En las de PSone, la memoria se encuentra dividida en bloques (15) y en las de PS2, no. Esto es un avance, ya que antes un juego ocupaba como mínimo un bloque, lo llenara o no. Ahora cada juego ocupa en las nuevas Memory Cards la memoria estric-

tamente necesaria, lo que aprovecha las tarjetas mucho mejor. Así que ya sabes: Memory Cards de PSone, para juegos de PSone (independientemente de la consola en la que juegues) y Memory Cards de PS2, en juegos de PS2

¿Ha salido el GTA 3? ¿Es mejor que Driver?

Si, ya está en la calle. Y no te puedes imaginar la sorpresa que nos hemos llevado al probarlo. Es uno de los juegos más divertidos, descarnados, bordes, enganchantes, jugables, simpáticos, etc..., que hemos probado nunca. La lista de calificativos es interminable. Ofrece infinitas posibilidades de juego, con un enorme escenario interactivo en el que puedes hacer todo lo que se te ocurra y más; conducir, luchar, vacilar, llevar pasajeros en un taxi, atracar, eliminar malotes, meterte con la Mafia...yo que sé; un montón de cosas. Además tiene cantidad de secretos cachondísimos que os desvelaremos en el examen que haremos de él el próximo mes. Si puedes comprártelo, no lo dudes, será uno de los juegos que nunca querrás dejar de jugar. Con respecto a si es mejor o peor que Driver, no lo vamos a comparar, simplemente te diremos que GTA 3 va mucho más allá de Driver.



UN FUTURO PERIODISTA
Pablo Royuela
Madrid

Hola Tío Alberto, Hightower y demás fauna que puebla esa redacción de Top Games. Llevo desde el primer numero de vuestra revista con vosotros y antes, cuando editabais la PSM os seguí durante algún tiempo, pues tenía la Play. El caso es que nunca he escrito a ninguna revista, y eso que esta sección es de mis preferidas y siempre la primera que leo. Compro todas las revistas multiplataforma y las que me atraen de PC, (si, también escucho La Noche mas Loca...pero a veces la risa me lo impide). Veréis, por mis manos han pasado casi todas las consolas, desde la NES hasta la Dreamcast (la Play2 todavía se me resiste, kiero esperar a ver como funciona la competencia). Simplemente quería escribiros para dejar constancia de que me encanta vuestro buen hacer, el cómo hacéis llegar la información de esta industria a nosotros, los consumidores, lo gratificante que resulta (por lo menos a mi) el sentarme en mi sillón, con la revista, una estupenda coca-cola bien fría y mi cigarrito, y recrearme leyendoos. En fin, que siento admiración por vuestro trabajo, y desde mi humilde posición de comprador, quería daros las gracias por esos momentos (tan breves que se nos hacen) que nos dais, y sobre todo, porque mes tras mes, no decaéis en ningún aspecto. Gracias, de verdad. Un abrazo muy fuerte.

PD: ey! por supuesto, una preguntita de esas de moda, solo una, tengo 18 años (19 en pocos meses) y mi intención es coger periodismo como carrera cuando el año que viene vaya por fin a la universidad (debería estar este año pero no ha podido ser), el caso, siempre me ha gustado escribir (algún articulo que otro he escrito y han gozado de éxito, así como un comentario para una prueba del juego F335 Challenge) y quisiera saber si aparte de la carrera de periodismo hace falta alguna otra cosa para poder formar parte del equipo de una revista como esta, o esta si pudiera ser (sinceramente, sois los que más ilusión me causáis al abrir vuestras paginas), como enviar un comentario, fase de pruebas...algún tipo de becario...no se, algo. Otra vez muchas gracias, y hasta pronto.

Hola, Pablo. Soy el tío Alberto. He querido contestar esta carta personalmente, para darte las gracias por tu apoyo y tu ánimo y porque me ha hecho mucha ilusión que alguien reconozca el trabajo de estos periodistas que lo único que queremos es ser uno más entre la cantidad de jugones que hay entre vosotros y contaros las cosas como las vemos. Os chivamos todo lo que nos dicen por ahí y como revista independiente, queremos ofreceros una visión objetiva de este mundillo que tanto queremos, sin casarnos con nadie y diciendo las cosas como son. Mucha gente ajena a este sector se piensa que los periodistas de este mundo del videojuego somos unos tíos raros que no nos da el sol, porque estamos todo el día jugando, que vestimos raro y todas esas cosas. Pues no, somos gente normal, que nos hemos currado unos estudios y que hemos hecho de



nuestro hobby, nuestro trabajo. Y ¿Hay algo más bonito en esta vida que trabajar en lo que te gusta? Pablo, mucho ánimo y sigue estudiando periodismo, que es una de las carreras más bonitas que hay y que, si lo vives, te dará muchas satisfacciones. Ah, y aquí tienes tu casa para lo que quieras. Un saludo...

TRES PREGUNTAS DEL MILLÓN

Jorge Fernandez
Pontevedra

Hola colegas de Top Games, la mejor revista del mundo. Tengo unas cuantas dudas para vosotros, ahí va eso:
¿Para cuando saldrá Metal Gear Solid 2?

En Primavera de 2002

Me encanta Final Fantasy, sobre todo el FFIX, pero no consigo las armas finales, ¿dónde están?

Es que es un poco largo. Mejor mándale un mail a Hightower a esta dirección: highto@mixmail.com y seguro que te da alguna pista.

Por último, ¿Cuál me aconsejáis, Legend of Dragoon o Koudelka?

Es que no tienen nada que ver el uno con el otro. LOD es un juego de rol tipo Final Fantasy y Koudelka es una aventura tipo Resident Evil o Silent Hill, con muchos puzzles y una calidad gráfica excelente. Quizá si lo que buscas son buenos gráficos, tu juego sea Koudelka, pero si lo que quieres es una aventura larguísima y emocionante, mejor Legend of Dragoon. Tu decides.

A ESTE COLEGA LE GUSTA LA TIA

Pablo Galván
Madrid

Hola amigos, quería haceros algunas preguntas, pero antes quisiera felicitaros porque la revista me mola mogollón. Tambien quería deciros que ¡ya era hora que empezarais a incluir poster, porque ya los echaba de menos, y por cierto, moló cantidad el que sacasteis de Drunna.
Bueno, empiezo con las preguntas:

¿Sabeis si bajará más la play 2?

Por el momento no hay noticias de que la Play 2 baje más, la verdad es que no hace mucho Sony hizo un gran esfuerzo con una auténtica rebaja y no creemos que vuelvan a hacerla. De dodas formas piensa que para las posibilidades que proporciona y teniendo la posibilidad de ver peliculas DVD, sale bastante rentable.

Quiero comprarme el juego para PC de Comandos 2, pero un colegilla me ha dicho que mi ordenador no podrá con el porque es viejo. ¿Realmente es un juego que necesita mucha configuración?

Lo primero que tienes que hacer antes de comprarlo es fijarte en las especificaciones que requiere y queviene indicado en la caja, ya que sí te podemos decir que es un juego-que pide mucho.

Los requisitos mínimos son: Sistema Operativo Windows 98, procesador 286, 64 megas de Ram, (aunque es recomendable que tenga 128 para que se mueva mejor);lo mismo ocurre con el disco duro, como mínimo tendrías que tener 1,5Gb de espaciolibres, aunque es recomendable que este espacio libre llegue a los 2,5 Gb.

Piensa que la inclusión del nuevo motor 3D que incorpora tira mucho, claro es que en comparación con la versión anterior, da mucho juego el poder jugar en exteriores e interiores con rotación de 360º, pero como ya hemos comentado en el análisis del juego que hicimos, te podemos decir que merece la pena, ya que los 9 comandos que controla, el boina verde, el francotirador, el experto en demoliciones, el armamento pesado, el ladrón y el perro te dan mucho juego para cada una de las misiones. Y como ya leerías ofrece 10 misiones en 9 entornos diferentes basados en la II Guerra Mundial, lo que hace que resulte hasta bonito e interesante.

Como ves, si requiere potencia, pero la verdad es que hoy en día los PCs están saliendo con configuración suficiente como para correrlos sin problemas, con discos duros de 22 Gb, etc. Si no tienes esta configuración mínima, tye recomendaríamos que fueses pensando en cambiar tu equipo pues, para gran parte de los títulos nuevos que están apareciendo y que vendrán a continuación, te harán falta.


☆By☆
Estela

Los mejores momentos de: LOCA FM

99.1 (MADRID) www.muchoruido.com CANAL DANCEMANIA

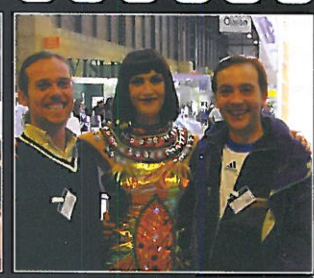
La Noche Más Loca

Especial azafatas del SIMO

Como todos sabeis, el pasado mes de noviembre se celebró en el Recinto Ferial de Madrid una nueva edición del SIMO. No sabemos (ni nos importa) lo que quieren decir esas siglas. Para nosotros significan Simposium Internacional de MOdelos. Y la verdad es que cada vez se toca menos el tema de los videojuegos en esta feria; año tras año se va enfocando más al negocio en Internet y de los teléfonos móviles. Así que lo más interesante de esta edición para nosotros ha sido la exhibición de pibones que andaban por los stands.









▲ Como no iba a faltar una versión a la española de la Marilyn de turno, claro, que tampoco estaba mal la chica...



▲ A ver si adivináis cual de estos dos encantos era azafata del Telecupón. Una pista: Es rubia...



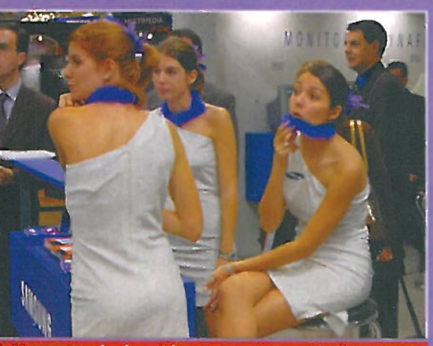
▲ La de la izquierda es nuestra querida Mariuska que estuvo con nosotros en la radio. ¿A que es tan guapa como decíamos?



▲ ¡Por fín las hemos encontrado! ¡Sí! ¡Son las chicas del helicóptero! ¡ahhhhhhhhhhhh!



▲ Le hemos pillao... ¿qué estará mirando el calvorota ese de abajo?...



▲ Momentos de descuido como este, son ideales para pillar in fraganti al personal.



▲ Desde Cantabria llegaban estas dos bellezas a las que hemos decidido concederles el premio a la simpatía.

¿quieres guerra?





Si quieres guerra visita la web del juego más esperado del año en www.castlewolfenstein.com





ACTIVISION®

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70





















BUSCA EL PRÓXIMO SALTO
HASTA DONDE ERES CAPAZ DE LLEGAR
DICEN QUE TIENES ESTILO, AHORA TENDRÁS QUE PROBARLO
ESTE SERÁ EL SALTO DE TU VIDA
-GRÁFICOS ULTRA REALISTAS
-CORRE LIBREMENTE EN 18 EXÓTICOS LUGARES
-TRUCOS PARA TODOS LOS NIVELES DE DIFICULTAD



PlayStation®2